N°5

MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL

SPECIAL ETE

SILKWORM
• La révolution du jeu

JEUX PARADE
• Les hits de l'été au banc d'essai

RESULTATS
• Concours Micro World
• Concours Titus
• Concours MicroProse

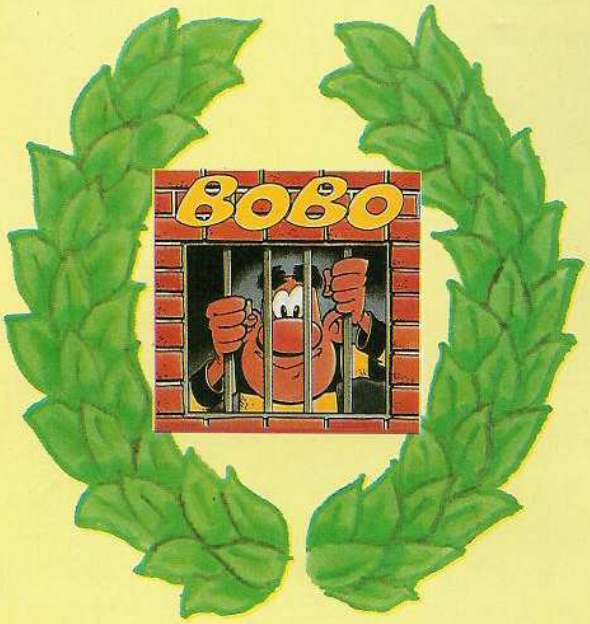
GAGNEZ UN AMIGA
• Commodore parraine les graphistes

GAGNEZ DU MATERIEL
• Micro World parraine les programmeurs

MICRO WORLD VOUS EST OFFERT PAR VOTRE REVENDEUR

NOUVEAU

Pocket S

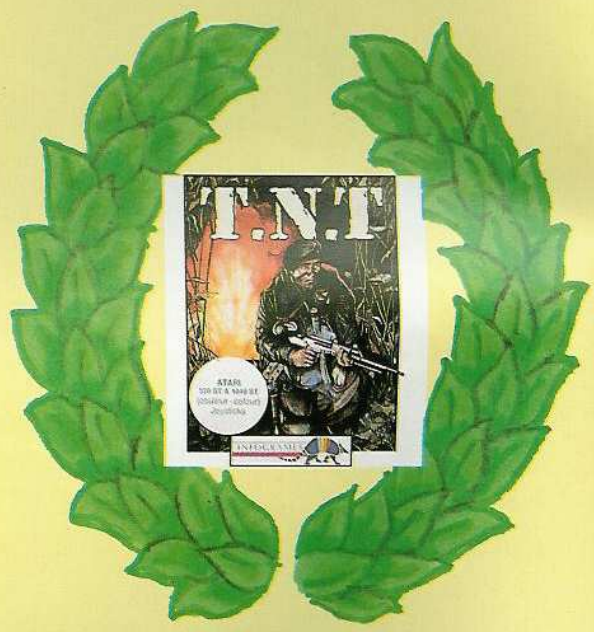


BOBO est célèbre dans toute l'Europe avec ses 6 épreuves drolissimes, son graphisme et ses sons et bruitages extraordinaires. Une référence à mettre dans votre softhèque.

Votre mission, réouvrir les voies intergalactiques autrefois piégées. Vos armes, vos missiles laser, votre incomparable vaisseau et surtout vos nerfs d'acier.

LES PREMIERS PRIX D

C'est un superbe flipper à la qualité éblouissante avec en plus un kit de construction d'une facilité encore non égalée. A vous les bumpers, targets et autres champignons !

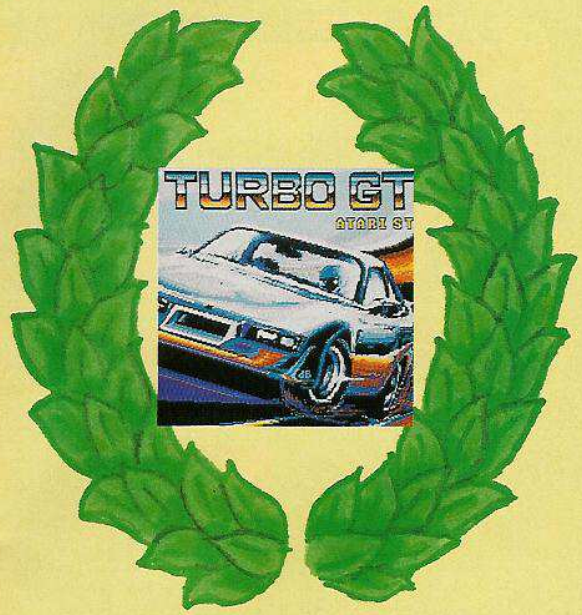


Au couteau, à la grenade, au lance-flamme, à la mitraillette, vous progressez pendant des heures et des heures dans la jungle afin de libérer la mythique base de SHE-KAHN.

oft

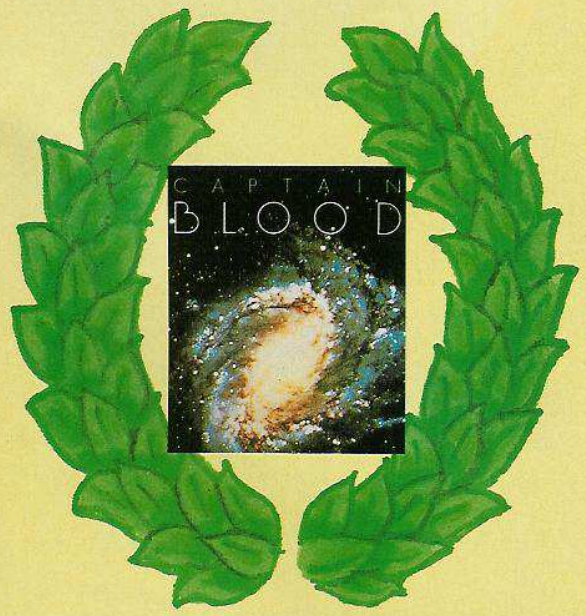
99 FF

LE JEU



Tête-à-queue, dérapages, glissades, sorties de route, voici ce qui vous attend avec TURBO GT. Pour gagner, une seule solution, accélérer à fond et ne jamais ralentir !

DE L'ÉTÉ



"Le plus beau jeu du monde" arrive enfin chez vous. Hyperespace, pilotage dans les canyons, rencontres intergalactiques, 3D, vous pouvez enfin être le fameux Captain Blood.

POCKETSOFT est une nouvelle collection qui ne comporte que des jeux de valeur sûre et reconnue. Que vous ayez un ATARI ou un AMIGA, que vous soyez débutant ou connaisseur, POCKETSOFT s'adresse à vous. Enfin, vous pouvez vous offrir les grands succès d'INFOGRAMES que tout le monde connaît et apprécie. A vous les joies de BOBO, l'exploration de la Galaxie dans BLOOD, les dérapages contrôlés dans TURBO GT, les tirs de mitrailleuse dans TNT, les missiles laser dans PHOENIX et les parties infernales de flipper dans MACADAM BUMPER.

Avec son prix canon, POCKETSOFT est une vrai collection nouvelle, qui s'adresse à tout le monde, pour tous les fanatiques de jeu. Personne ne peut y résister, alors collectionnez les meilleures offres de l'été !

ATARI ST avec lecteur double face & AMIGA.

INFOGRAMES

S·O·M·M·A·I·R·E

10

NEWS

Ils sont bientôt prêts. Ne les manquez pas !

15

LES MUSTS

A acheter absolument !

Gagnez des ordinateurs et des jeux !

Cachet du revendeur

MICRO WORLD est distribué gratuitement chez les meilleurs revendeurs informatique. Si vous avez des problèmes pour vous le procurer, contactez-nous au :

99.08.93.91

37 ACCESSOIRES INDISPENSABLES

64 AVENTURES ET SIMULATIONS

Des jeux passionnants...

NOS RUBRIQUES HABITUELLES

La logithèque et le hit ____ 7
Compilations ____ 41
Trucs et astuces ____ 60

CONCOURS

Micro World ____ 7
Commodore ____ 58

LISTE DES LOGICIELS PRESENTES DANS CE NUMERO

TITRES	ATARI ST	AMIGA	PC	CPC	C64	SPECTRUM	THOMSON	PAGE
AIRBORNE RANGER	T	P	D	D				56
ALIENATOR							T	48
ARCHIPELAGOS	T	D	D					18
CHRONO-LOGIQUE REVOLUTION	T		D					82
CIRCUS ATTRACTIONS	D	D	D		T			51
CRAZY CARS II	2	4	P	4	P	T		29
DEMON'S WINTER			T					70
EMELYN HUGUES SOCCER				T	1			26
GARFIELD : WINTER'S TAIL	T	D	P					52
GOLDRUSH	D	T	D					72
GRAND MONSTER SLAM	D	T	D		D			47
GUNSHIP	D	T	D	D	D	D		73
HAWKEYE	P	T			D			19
HILLSFAR	P	P	D	P	T			70
HOLLYWOOD POKER PRO	T	T	P					54
INDOOR SOCCER			T					28
JOURNEY		T						72
KICK OFF	T	D						27
KULT	T	P	P					67
LEGEND OF DJEL	T	P	P					69
LOMBARD RALLY	1	2	T					30
LORDS OF THE RISING SUN	T	P	P					23
MILLENIUM 2.2	T	D						65
NAVY MOVES	P	P	P	T	T	T		43
OTHELLO KILLER		T						77
RUNNING MAN	T	3						56
SAVAGE	D	T	P	1	1			21
SHOGUN		T						72
SILKWORM	D	T		D				15
SINBAD AND THE THRONE...	1	D	T					79
SKATEBALL	4	P	P	T	P	3		25
SORCERER LORD	T	D						76
SPACE QUEST III	D	D	T					79
SPHAIRA				T				75
SUPER TRUX				T	D			30
THE DUEL (TEST DRIVE II)	P	T	4					33
THE KING OF CHICAGO	T	D						66
THUNDERBIRDS	T	P	P	P	P			53
TIMESCANNER	T	T						48
TOTAL ECLIPSE II	P	P	P	T				66
WATERLOO	T	P	P					76

T : Testé dans ce numéro

D : Déjà sorti

P : Sortie prévue prochainement

Le chiffre dans une colonne indique dans quel numéro de Micro World a déjà été présenté un logiciel.

Fabrication SORACOM – Dépôt légal à parution.

CINEMAWARE

PRESENTE

ROCKET RANGER

Déjà disponible sur Amiga, PC, C64

Maintenant disponible sur ST

UBI Soft

DIFFUSION
1, Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente

GRAND CONCOURS D'ETE

Juillet·Août

MICRO WORLD

... deuxième formule pour participer !

1er prix :
Un ordinateur de votre choix (Amiga 500, Atari 520 ST, Amstrad PC 1512)

2ème prix :
Un bi-cross

Du 3ème au 10ème prix :
Un balladeur FM

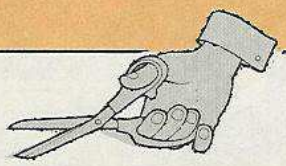
Du 11ème au 20ème prix :
Un logiciel sur votre machine

Du 21ème au 35ème prix :
Un T-Shirt Micro World

Du 36ème au 100ème prix :
Un super stylo Micro World

COMMENT PARTICIPER

- TROUVER LA VIGNETTE CONCOURS MICRO WORLD DANS VOTRE MAGAZINE
- COLLER LA VIGNETTE SUR LE BULLETIN REPONSE CI-DESSOUS
- RETOURNEZ CE BULLETIN COMPLET ACCOMPAGNE DE LA VIGNETTE CONCOURS AVANT LE 25 AOUT 1989



REGLEMENT

1. Ce concours n'est subordonné à aucune obligation d'achat.
2. Une seule réponse par famille sera prise en compte chaque mois.
3. La vignette concours MICRO WORLD est disponible dans les magasins.
4. Les revendeurs micro-informatique et leurs familles ainsi que les membres de leur personnel ne peuvent participer à ce concours.
5. Les réponses exactes peuvent être obtenues auprès de MICRO WORLD à l'adresse ci-contre. Les gagnants seront prévenus directement par MICRO WORLD.
6. Les bulletins réponses doivent être retournés complets et accompagnés de la vignette concours MICRO WORLD.
7. Les 2 formules de participation ne constituent qu'un seul et même concours avec des lots identiques.
8. En cas d'égalité les ex-aequo devront concourir sur une machine d'arcade pour se départager.

BULLETIN REPONSE A RENVOYER A : **CONCOURS MICRO WORLD – BP 2 – 56200 LA GACILLY – FRANCE**

Questions :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Vignette Concours Micro World *à coller ici*

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Tél. : _____

Date de naissance : _____

Marque de votre ordinateur : _____

Dans quel magasin avez-vous trouvé votre vignette concours Micro World ?

_____

Code postal : _____ Ville : _____

BEMEX TOURS

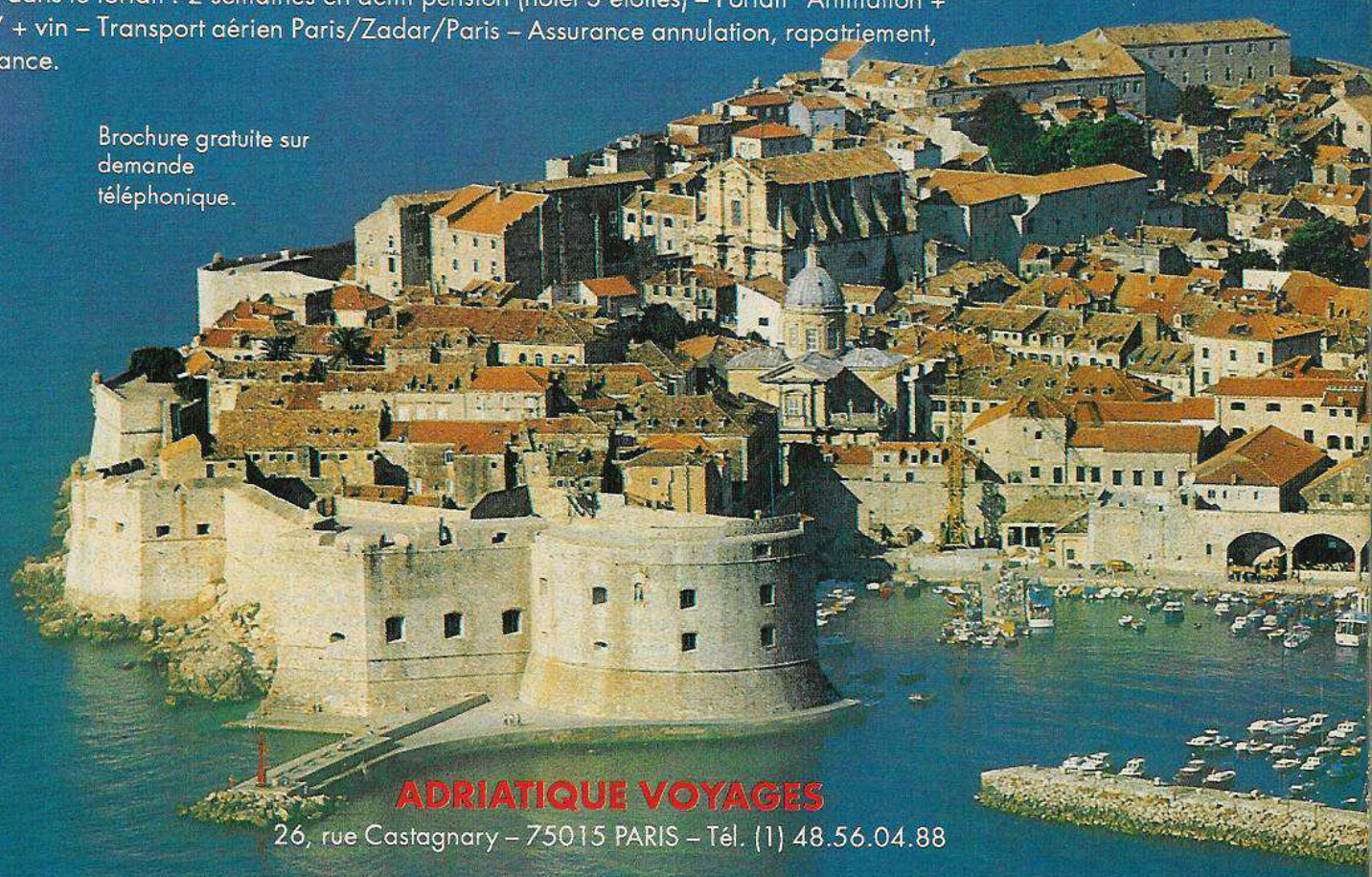
VACANCES EN YOUGOSLAVIE

OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR LES FAMILLES

2 adultes + 1 enfant en chambre triple
2 adultes + 2 enfants en chambre quadruple

Départs 1, 8, 15 juillet, 12, 19, 26 août – Séjour : 2 semaines
Prix à partir de : **9990 F** pour 3 personnes – **12880 F** pour 4 personnnes
Inclus dans le forfait : 2 semaines en demi pension (hôtel 3 étoiles) – Forfait "Animation + sport" + vin – Transport aérien Paris/Zadar/Paris – Assurance annulation, rapatriement, assistance.

Brochure gratuite sur demande téléphonique.



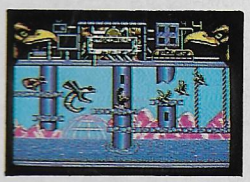
ADRIATIQUE VOYAGES
26, rue Castagnary – 75015 PARIS – Tél. (1) 48.56.04.88

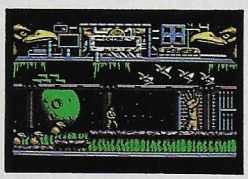
M. Boisnard de l'Ere Binaire gagne un voyage aux Baléares

B. Vivien de Boulanger Armentières gagne un voyage en Yougoslavie offert par Bemex Tours

Alexis Le Roux et Sébastien Le Briez (à gauche) gagnent chacun un Atari ST 520 STF offert par MICRO WORLD

Disponible dans les meilleurs points de vente





Contrôlez HAWKEYE,
le héros bronzé, à travers les 12 niveaux de ce jeu d'action aux combats permanents, caractérisé par un scrolling parallaxe, des graphismes épatants et un son qui mettra vos oreilles à l'épreuve.

ATARI ST & AMIGA

Un shoot'em up d'une qualité excellente, très accrocheur et très beau !
Médaille d'or chez ZZAP ! CBM 64/128

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

News

• SPHERICAL

Si vous aimez les jeux de réflexion qui demandent un peu de tonus dans les neurones, Spherical ne devrait pas vous décevoir. Que dis-je, vous allez vous précipiter pour l'acheter !
En gros, il faut guider une sphère magique, sur un écran encombré d'obstacles, jusqu'à la sortie vers le niveau suivant. Sur chaque tableau se trouvent des potions à ramasser, des fantômes à éviter etc. On peut y jouer à 2, c'est encore plus drôle et des mots de passe permettent d'accéder ensuite aux niveaux plus élevés. Une dizaine de morceaux de musique illustrent le soft. Un jeu bien sympa, signé Rainbow Arts, disponible sur Atari ST pour commencer, puis Amiga, C64 et PC.

Sphérical (ST)

Xybots (ST)

• XYBOTS

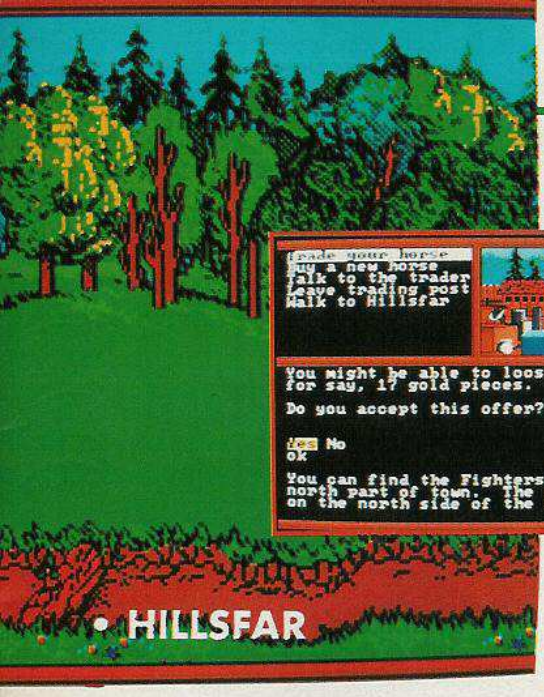
Dans un vaste labyrinthe, infesté de robots, le joueur doit arpenter les couloirs, sans se perdre, tout en détruisant ses ennemis, et en récupérant armes, argent, clés et énergie. A la fin de chaque niveau, on peut acheter des armes supplémentaires ainsi que le plan du niveau suivant. Ce jeu ne serait qu'un simple labyrinthe, on y trouverait assez peu d'intérêt mais c'est une conversion réussie de la bécane d'arcade de Tengen. De plus, on peut y jouer à 2, l'écran étant alors partagé en son milieu.
Une sortie annoncée sur ST puis Amiga et PC.

Kick Off (Amiga)

• KICK OFF

Très belle, cette simulation de foot. Vous trouverez la présentation de la version ST dans ce même numéro. La version Amiga arrive et croyez-nous, c'est décoiffant. Que l'on joue contre l'ordinateur ou face à un autre partenaire, il est indispensable de prévoir quelques nuits blanches car il est difficile de se décrocher de l'écran quand on a commencé à jouer ! L'intérêt du jeu est qu'il restitue l'ambiance du match et respecte les dimensions du terrain. De la rencontre amicale au tournoi international, choisissez vos adversaires et foncez ! Un must sur Amiga...

• HILLSFAR

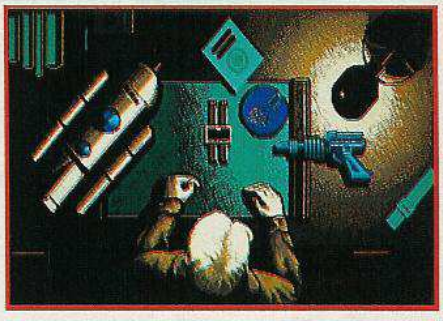


Hillsfar (PC)

Toujours prêts pour l'aventure ? Sous le titre générique de Forgotten Realms, voici Hillsfar. Après Pool of Radiance, Heroes of the Lance, ce nouveau scénario d'AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) vous propose des quêtes multiples. Il vous faudra combattre dans des arènes pour gagner de l'argent, savoir crocheter les serrures, monter à cheval et se sortir de labyrinthes. Attention, tout ceci en temps réel et quel que soit le «métier» de votre personnage (voleur, mage, clerc ou combattant). Vous voyez donc que la partie risquerait d'être difficile si vous n'aviez la possibilité de récupérer les personnages éventuellement créés avec Pool of Radiance & Azure Bonds. Procurez-vous un PC EGA ou VGA si vous voulez bénéficier des très jolis graphismes de Hillsfar.

• ROCKET RANGER

Très attendu sur ST, Rocket Ranger, le glorieux héros en lutte contre le nazisme, arrive enfin. De bien belles images et un jeu alliant stratégie avec action. Avant de courir chez votre revendeur pour l'acheter, contemplez la qualité de la réalisation...

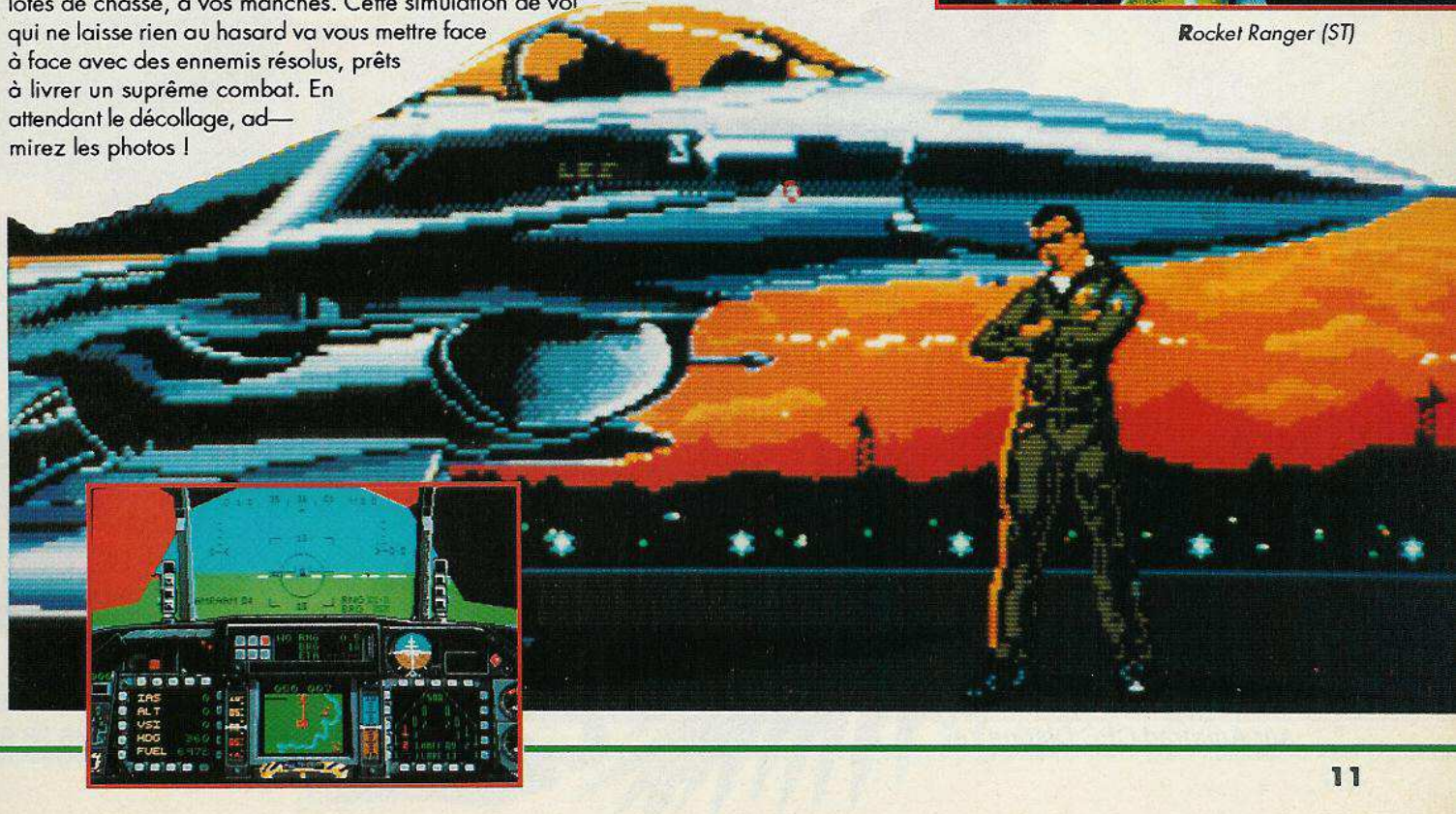


Rocket Ranger (ST)

Rocket Ranger (ST)

• F16 COMBAT PILOT

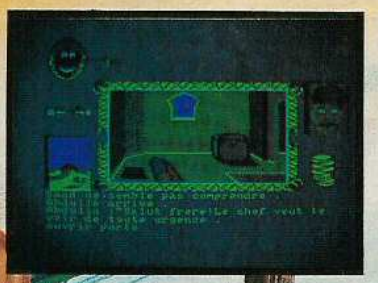
Il arrive ! Les premiers éléments que nous avons pu voir sont alléchants ! L'Amiga va s'envoler, propulsé à la vitesse du son. Pilotes de chasse, à vos manches. Cette simulation de vol qui ne laisse rien au hasard va vous mettre face à face avec des ennemis résolus, prêts à livrer un suprême combat. En attendant le décollage, admirez les photos !



F-16 (Amiga)

OMEYAD

Une ville arabe en l'an 900.
Une ambiance exotique, magique.
Des intrigues entre voleurs et assassins...
Vous avez une dangereuse occasion de changer votre condition de modeste petit voleur.
Mais l'attrait du pouvoir est si grand...



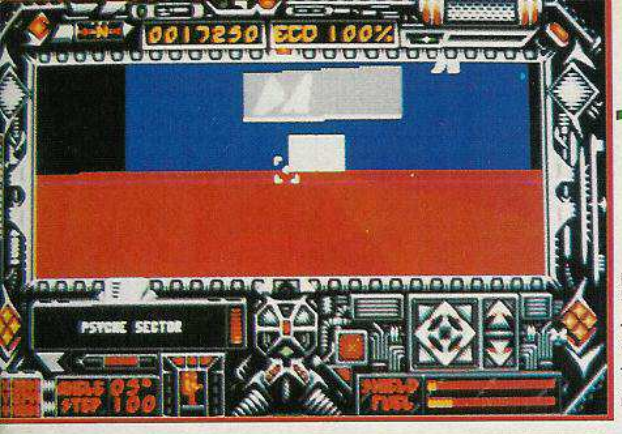
Photos d'écran sur Amstrad

Disponible dans les meilleurs points de vente sur Amstrad CPC Disquette.

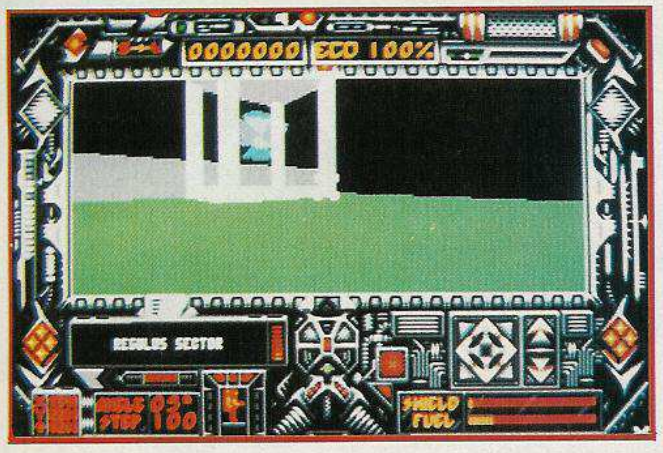
Distribué par

UBI Soft

1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

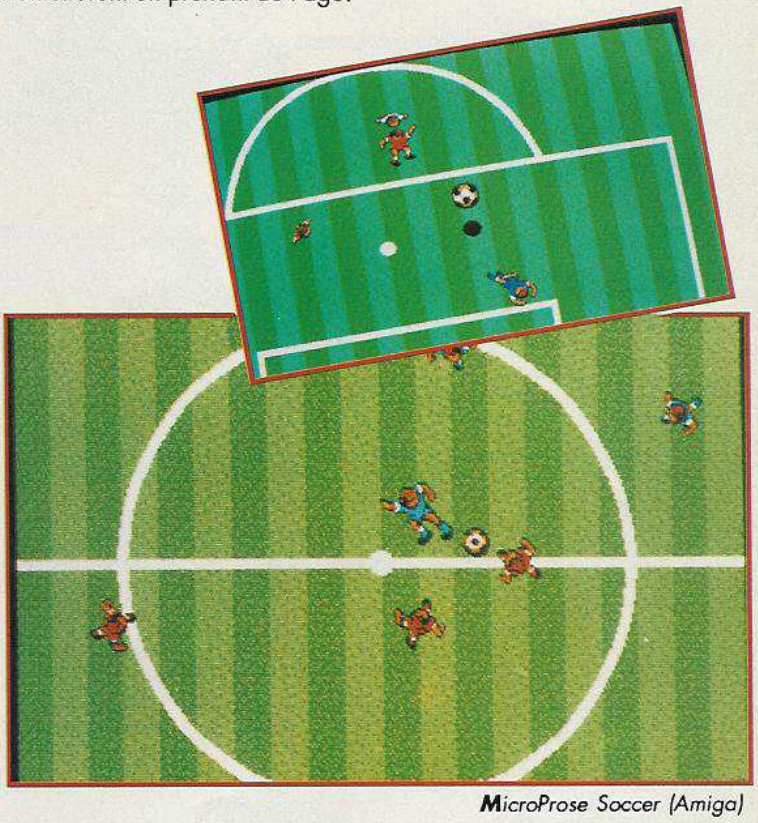


Dark Side (ST)



• DARK SIDE

Les versions ST et Amiga du logiciel d'Incentive sont certainement les plus réussies : le tableau de bord est très fouillé avec de multiples animations, le son et les graphismes se sont enrichis et enfin (mais surtout) l'animation est beaucoup plus rapide que celle des versions 8 bits et PC. Bien que le scénario soit toujours le même, les passionnés noteront quelques différences dans les énigmes à résoudre. Les logiciels Incentive sont comme les bons vins : ils s'améliorent en prenant de l'âge.



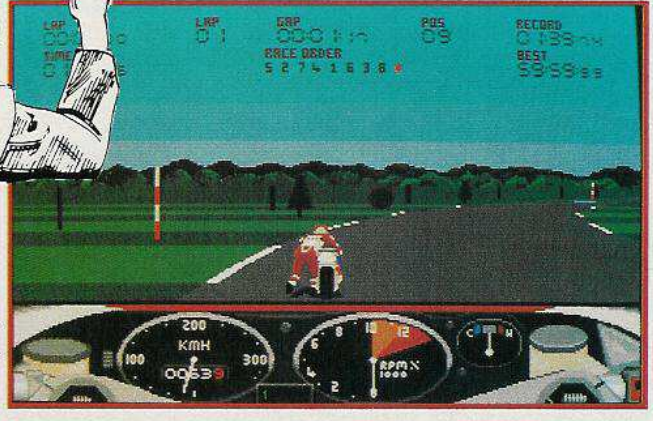
MicroProse Soccer (Amiga)

• SOCCER

Triiit ! Coup d'envoi de la première rencontre du championnat. Dans les tribunes, le public scande le nom de son équipe. Sur le terrain, les joueurs n'attendaient que ça pour se déchaîner. MicroProse propose sa simulation de foot en fait, 2 jeux en 1 avec l'Indoor Soccer et le Soccer. De nombreux coups sont permis qui vont demander au joueur une bonne maîtrise du joystick. Certainement le soft le plus complet pour la variété des tirs prévus. Les possesseurs d'Amiga sortent des vestiaires.

• RVF HONDA

Premier produit de la gamme Micro Style, RVF Honda n'est pas un jeu d'arcade mais une véritable simulation qui va combler les amateurs de moto. Avez-vous l'étoffe d'un champion capable de foncer à 300 à l'heure sur des circuits aussi célèbres que Donnington, Hockenheim, Salzburgring ? Pas de panique, avant la compète, il y a l'entraînement. De belles animations, des graphismes soignés, une gestion de la moto (vitesse, équilibre, freinage) assez réaliste. Avec ce soft, Micro Style entre en force dans le monde de la simulation. Possesseurs de ST, en piste !



RVF (ST)

PUFFY'S SAGA

NOUVEAU ! PUFFY'S SAGA AMSTRAD

Maintenant disponible sur : ST, Spectrum, Amstrad.

Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

se tient à votre disposition pour tous renseignements et commandes, téléphonez au : 16 (1) 48 98 99 00

Amiga, ST, PC : 249 F
Amstrad, C64 Disque : 180 F
Amstrad, C64, Spectrum K 7 : 140 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente

On peut jouer tout seul...

Oui, c'est bien le célèbre jeu d'arcade de Tecmo, dans lequel vous engloutissez tout votre fric, qui vient d'être converti sur micro. Le pied ! La version Amiga est superbe... Enfin un shoot'em up intéressant !

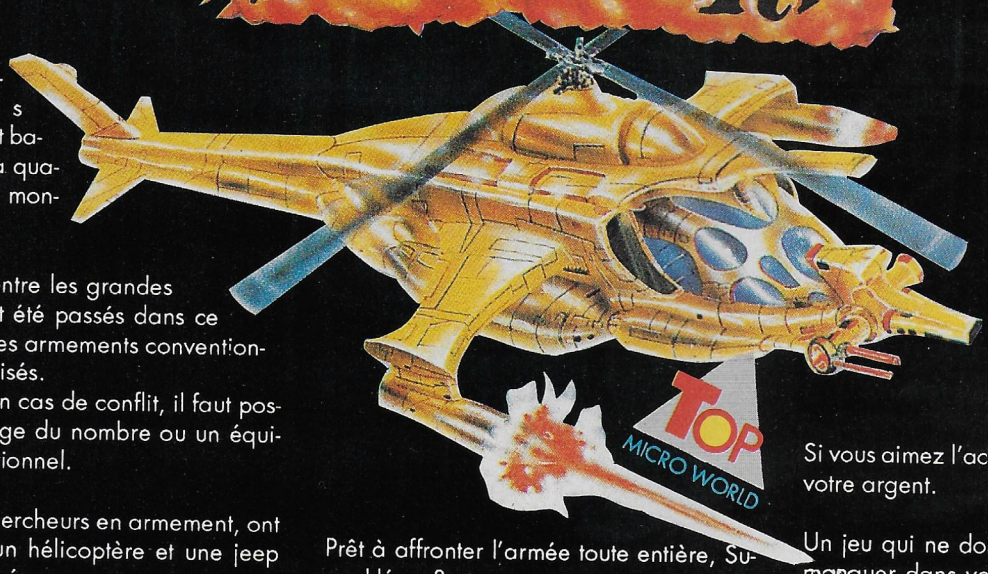
VIRGIN ARCADE

Il faut ramasser les "bonus" (ici TWIN).

... mais c'est mieux à deux !

Efforts conjugués pour détruire l'ennemi.

SILKWORM



Les armes atomiques sont bannies, suite à la quatrième guerre mondiale.

Des accords entre les grandes puissances ont été passés dans ce sens, et seuls les armements conventionnels sont autorisés.
Pour vaincre en cas de conflit, il faut posséder l'avantage du nombre ou un équipement excéptionnel.

Les savants, chercheurs en armement, ont mis au point un hélicoptère et une jeep très perfectionnés.

Dans le même temps, les militaires ont fomenté une alliance, ayant à sa tête tous les généraux, visant à prendre le pouvoir.

Le seul moyen de les en empêcher consiste à trouver 2 hommes de valeur, capables de piloter l'hélico et de conduire la jeep, armements qui restent en possession des civils.

Prêt à affronter l'armée toute entière, Super-Héros ?
Te voilà investi d'une mission presque impossible : le projet Silkworm.

L'immense intérêt de ce jeu, et ce qui fait son originalité parmi les shoot'em up du moment, c'est qu'on peut y jouer à 2.
Un plaisir, que dis-je, un véritable régal ! L'un pilote l'hélico, l'autre conduit la jeep et c'est parti !

Les graphismes sont splendides, avec une animation superbe, faisant appel à un multiple scrolling différentiel.

illustrations sonores ne sont as tristes !

Je vous conseille vivement d'en faire profiter vos voisins en poussant le son de votre moniteur jusqu'à faire trembler les vitres lors des explosions impressionnantes de réalisme.

Silkworm est inévitable.
Si vous aimez l'action, vous en aurez pour votre argent.

Un jeu qui ne doit, sous aucun prétexte, manquer dans votre collection : c'est incontestablement un futur hit.

Amiga

Belle explosion mais le son est encore mieux !

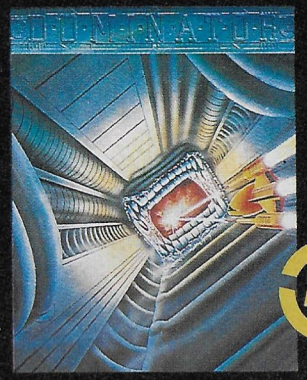
Les décors et les pièges à éviter sont variés.

PARTEZ A LA CONQUÊTE...

D·O·M·I·N·A·T·O·R

Distribué dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

Photos d'écran sur Spectrum, ST, Amiga, Commodore, Amstrad dans cet ordre.



Lorsque les créateurs de Ninja 2 produisent un Shoot'em up vous vous attendez à être battu... à ce que les graphismes semblent réels... à trouver des difficultés cachées... une action très précise et rapide... un packaging digne d'être collectionné... Vous ne serez pas déçu par DOMINATOR.

DOMINATOR. CREE PAR SYSTEME 3.
DIFFICILE A BATTRE !!

Disponible sur :
C64 Cassette et Disquette
Spectrum Cassette et Disquette
Amstrad Cassette et Disquette
Atari ST et Amiga

distribué par :

UBI SOFT
1 Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

FÊTEZ LE BICENTENAIRE DE LA REVOLUTION FRANÇAISE AVEC TRIVIAL PURSUIT !!!

DOMARK

Nouveau ! Trivial Pursuit Edition spéciale REVOLUTION.

Bientôt disponible sur :
Amiga - Atari ST
Amstrad Cassette & Disquette

Distribué par :

UBI SOFT
1 Voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

ARCHIPELAGOS

REFLEXION/LOGOTRON

Est-ce un rêve ? Si oui, c'est un cauchemard... Dans ce paysage paradisiaque apparaissent des arbres de sang, des oeufs prêts à éclore pour semer la mort, des esprits nécromanciens. Un cauchemard, certes, mais vous en êtes le héros et, croyez nous, ce jeu est génial !

Paysage typique de ces îles.

A force de jouer avec l'univers de la pensée, les Anciens avaient réussi à la matérialiser. Ils bâtirent ainsi un paradis de 10000 îles qui, bien vite, ont séduit les Visiteurs. Ces Visiteurs, après avoir fait leurs ces archipels paradisiaques, en y implantant des obélisques, ont pourchassé les Anciens et abreuvé la terre de leur sang. Depuis, la vie sur Archipelagos est dénaturée.

Peut-être parviendrez vous à faire disparaître le pouvoir maléfique de ces obélisques, vestiges recevant leurs forces de pierres éparpillées sur les îles. En détruisant ces dernières, vous accumulerez assez d'énergie pour faire disparaître les obélisques.

Cinq pierres à détruire (en bas à droite).

Votre progression sera ralentie par des arbres et des oeufs répandant un poison, des esprits et autres âmes perdues. En faisant preuve d'imagination et de stratégie, vous en viendrez peut-être à bout. 10000 archipels à purifier : la tâche est immense !

Réunir les îles par des langues de terre tout en économisant l'énergie disponible, le tout le plus rapidement possible, l'idée du jeu est originale, alors que beaucoup exploitent des thèmes archi- connus. Les graphismes et animations, en 3D, sont superbes et colorés. La musique crée une ambiance angoissante. Un jeu pour les insomniaques. Quant aux autres, ils risquent de le devenir dès qu'ils auront franchi la porte de leur magasin habituel.

ST, Amiga, PC

L'une des pierres a été anéantie.

L'obélisque, touché, s'enfonce dans le sol.

Le plan d'un des "archipelagos".

HAWKEYE

ARCADE/AVENTURE
THALAMUS

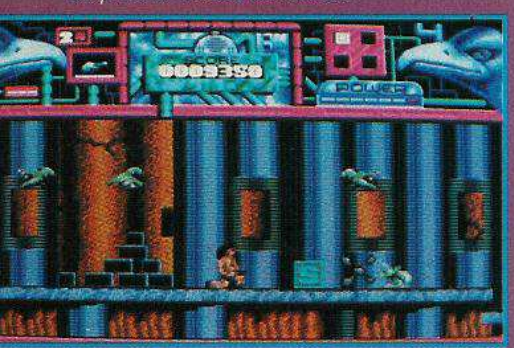
Loin, très loin dans le futur,
une race qui n'a pu survivre
qu'en se cachant dans les souterrains de Xamox,
a développé une nouvelle forme de vie synthétique.
Le temps est venu d'expérimenter
l'un de ces «êtres»,
Hawkeye, en le lâchant dans le monde hostile
de Xamox.

Dans cette jungle peuplée d'ennemis, où il ne reste plus que des ruines, seuls les réflexes comptent.
En créant la SLF (Synthetic Life Form), les Xamoxiens, qui avaient atteint une forme de vie parfaite avant l'invasion de leur planète, ont compris que voir le premier c'est déjà un avantage.
Hawkeye est doté d'une vision... de faucon.
Sa première mission consiste à explorer les différents niveaux de Xamox (il y en a 12 en tout), en ramassant divers objets.
Armé d'un fusil (aux munitions en nombre illimité) et d'un pistolet automatique, Hawkeye trouvera des munitions pour recharger ses armes ainsi qu'un laser et un lance-roquettes qui lui permettront d'aller plus loin.

Hawkeye s'oriente sur les indications de direction fournies par deux faucons.
Quand il a découvert tous les objets d'un niveau, il doit se rendre à la sortie ouverte sur le niveau suivant.
Tout serait simple, ou presque, s'il ne devait en permanence lutter contre de nombreux ennemis, tout en gèrant ses munitions disponibles car, plus l'arme qu'il choisit est performante, plus il devra faire attention à ne pas tirer à tort et à travers.
Avec une animation correcte et un niveau de difficulté qui n'est pas rebutant (pour les premiers tableaux), Hawkeye est un jeu qui devrait plaire aux amateurs d'action.

Amiga

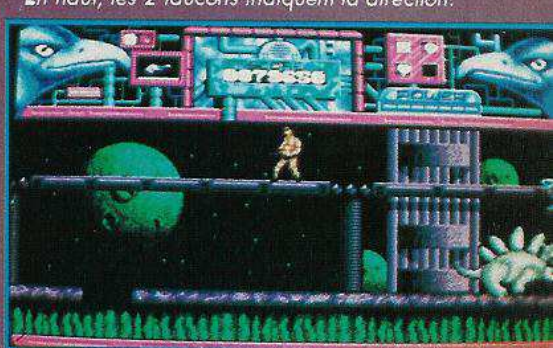
Le premier niveau de Xamox.



Ce n'est que le 3ème niveau : bonne chance Hawkeye !

Rencontre avec l'un des monstres.

En haut, les 2 faucons indiquent la direction.



Quelques conseils :
- Pour éviter le gorille, il suffit d'attendre qu'il tombe de lui-même dans un trou. On peut également passer pardessus en tombant sur les plateformes supérieures car il se déplace lentement.
- L'oiseau géant vous prendra presque toute votre énergie. Evitez-le soigneusement. Ce n'est pas difficile !

Le carré rouge contient les 4 objets : tableau suivant !

Attention, danger !

Il a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut.. Cette fois, il veut se venger

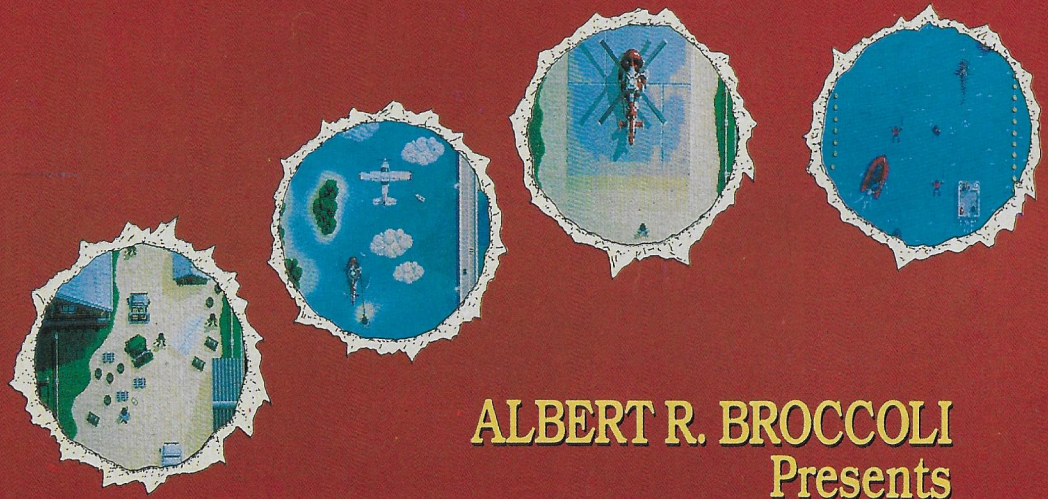
Il est grand... Il est de retour. Il s'appelle James Bond 007... Vous le retrouverez dans une superbe adaptation du nouveau film PERMIS DE TUER et vous pourrez même prendre sa place.

PERMIS DE TUER est un jeu à multiples rôles et à multiples niveaux. Vous conduisez des hélicoptères, des bateaux et des tanks, vous faites quelques sauts en parachute et quelques tours en ski nautique.

Votre but est ferme, votre arme aussi. Votre tir doit être très précis pour éliminer tous les méchants.

Vivez les actions et les aventures du plus célèbre mais non moins Secret Agent au monde, 007, dans le film le plus nouveau et le plus génial du moment.

James Bond dans PERMIS DE TUER... bientôt sur vos petits écrans et tout près de vous.



ALBERT R. BROCCOLI
Presents
TIMOTHY DALTON
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007

PERMIS DE TUER

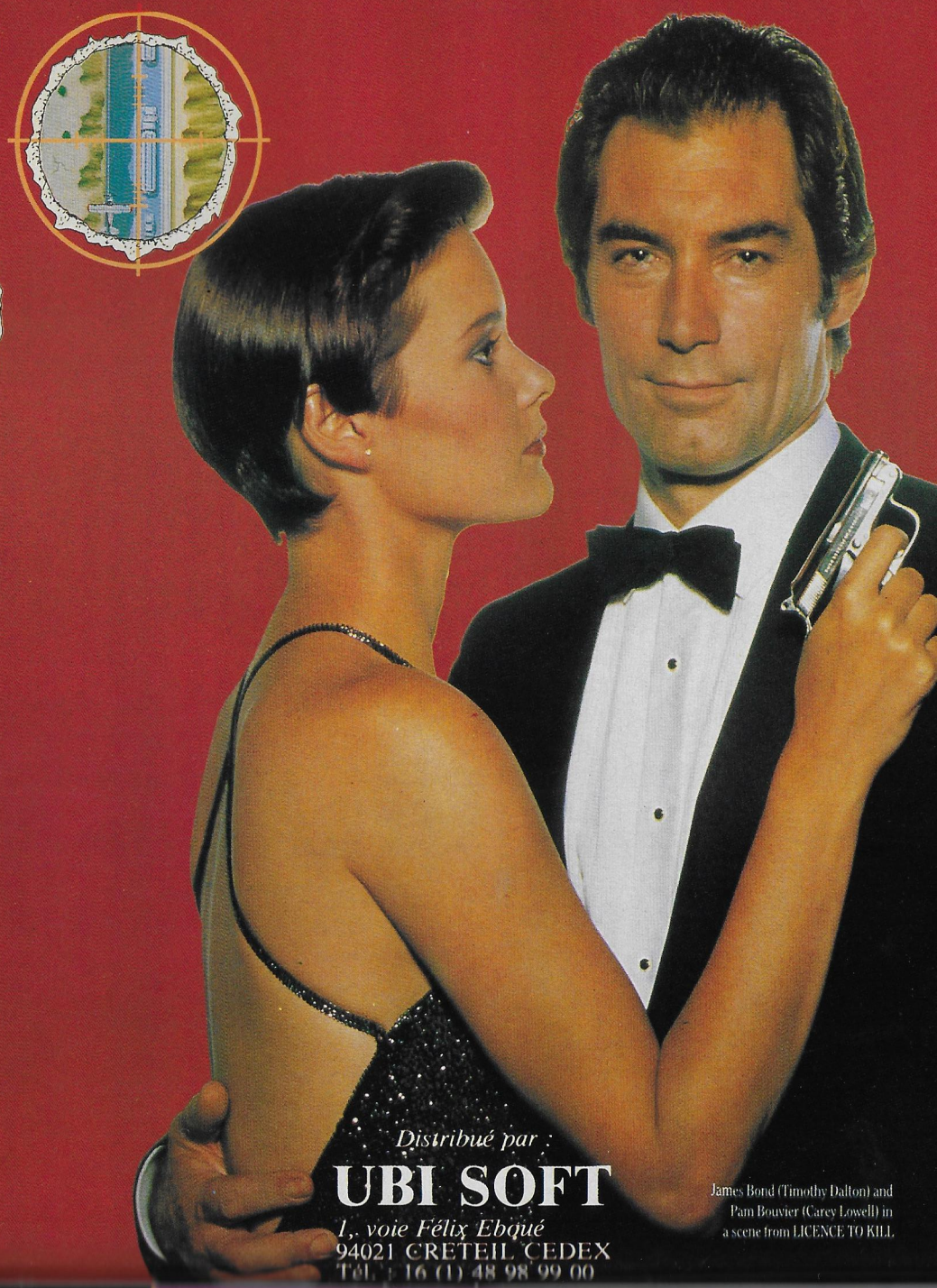
Bientôt disponible sur
ATARI ST, AMIGA, PC, C64, AMSTRAD et SPECTRUM

Distributed by MGM/UA Distribution Co.
Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company © 1988 Danjaq, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved.

DOMARK

United Artists

Disponible dans les meilleurs points de vente



Distribué par :

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

James Bond (Timothy Dalton) and Pam Bouvier (Carey Lowell) in a scene from LICENCE TO KILL

Ne vous fiez pas à son apparence, il est coriace !

Armé d'une furieuse envie de vaincre et d'une terrible hache, vous remplissez toutes les conditions pour faire des ravages dans cette aventure en trois étapes qui possède de superbes graphismes et une animation d'une remarquable qualité.

Ça chauffe, mais les dalles ne s'enfoncent pas encore.

A ce niveau, tout défile à une vitesse folle et le choc est impressionnant.

Tout a commencé lorsque Savage a décidé de s'évader du château où il était retenu prisonnier avec sa belle. Il se lance donc avec toute son énergie dans les dédales et les couloirs du château qui contiennent plus d'un danger. Ainsi, il y a toutes sortes de monstres hideux qui font penser à des araignées ou à des chauves-souris... Si la mort de certains ne donnent que des points, d'autres permettent d'obtenir un bouclier tournant autour du «sauvage» ou encore de nouvelles armes. Cette première partie de l'évasion est coupée en plusieurs tronçons, chacun se terminant par un monstre comme,par exemple, un gros Bouddha, un serpent rampant ou un squelette... Sur le chemin, le héros rencontre également des terrains difficiles comme un sol de feu ou se trouvent de petites plates-formes ; ces phases deviennent très difficiles lorsque les plates-formes s'enfoncent au moindre contact ou lorsqu'elles ne sont pas équidistantes entre elles !

Lorsque Savage a réussi à sortir du château, il reçoit un mot de passe qui lui sera indispensable pour aborder l'étape suivante dans les meilleures conditions car, alors, il dispose de trois vies au lieu d'une pour terminer cette phase. A plusieurs reprises, il doit se frayer à toute vitesse un chemin au milieu de monolithes tout en détruisant ses poursuivants ; ainsi, pour la première partie, il doit en détruire 11 pour changer de décor et de type d'adversaire. Une nouvelle fois, Savage aura un mot de passe à la fin de cette partie pour aborder la dernière avec également trois vies au lieu de deux.

Cette fois, il est revenu vers le château pour libérer sa belle. Mais pour récupérer ses pouvoirs, seul son aigle parviendra à se frayer un chemin parmi les différents monstres bouffeurs d'énergie... sans

Prévoir leur apparition est très difficile !

Un petit plein en énergie ne doit jamais être refusé.

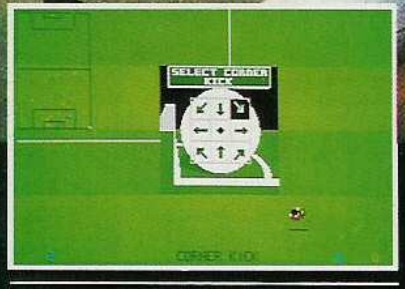
Là aussi, des monstres résistants vous barrent la route.

compter les herses qui se révèlent sans pitié ! Heureusement, de place en place, se trouvent de rassurantes marmites qui ne sont pas pleines de potion magique mais ont le pouvoir de refaire un plein d'énergie...

Somme toute, Savage se révèle être un logiciel captivant avec ses trois parties très colorées ; il comblera tout joueur qui sait manier avec une grande dextérité son joystick car le niveau de difficulté est assez important.

Amiga

KICK OFF



VERSION ATARI

VERSION AMIGA

VERSION ATARI ST

TITUS

ANCO

28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

CINEMAWARE PRESENTS

LORDS OF THE Rising Sun™

CINEMAWARE
STRATEGIE/ACTION

TOP MICRO WORLD

Un nouveau grand jeu Cinemaware est né. Lords of the Rising Sun nous transporte au Japon du XIIème siècle, avec un scénario digne de Cecil B. de Mile. Le but du joueur est ambitieux : il doit devenir Shogun, le Seigneur de la guerre.

L'Empire du Soleil Levant, en ce XIIème siècle, est secoué par une guerre civile au cours de laquelle le clan des Taira vient de tuer votre père. Afin de sauver l'honneur de la famille, vous devrez former de vastes armées, rassemblant de vaillants samourais, et partir à la conquête des villes et places fortes tenues par l'ennemi.

Les différents clans en présence ne resteront pas inactifs et vous pouvez vous attendre à une sérieuse opposition allant même jusqu'à des tentatives d'assassinat par des ninjas.
Pour réussir, vous formerez des alliances avec certains clans moins hostiles au vôtre.

Au début du jeu, vous possédez déjà quelques villes d'où vont partir vos armées. Votre succès va dépendre de la stratégie adoptée pour conquérir le reste de l'empire.
Vous allez rencontrer d'autres armées, hostiles ou indifférentes.
A vous de choisir de les affronter, leur proposer une alliance ou passer votre chemin.

Toute la partie se déroule «en temps réel» mais on peut accélérer le temps. Un bon joueur passera de nombreuses heures à étendre son emprise.

Les sauvegardes prévues ne sont donc pas inutiles. Les scènes d'action peuvent être sautées afin de favoriser la partie stratégique.

En cas d'échec, votre sens de l'honneur vous dictera la seule issue possible : seppuku (hara-kiri si vous préférez).

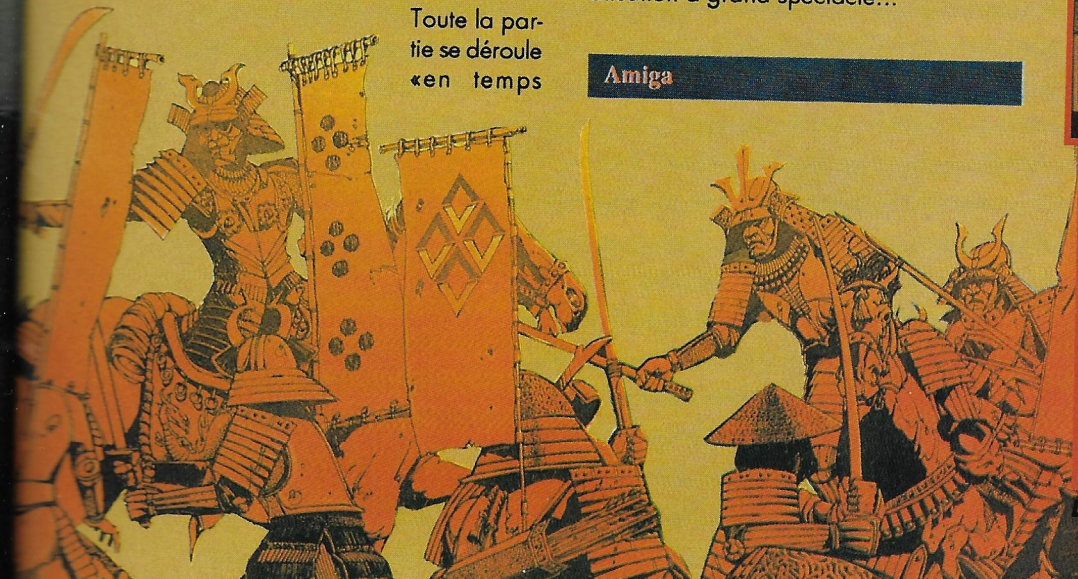
La réalisation est un modèle du genre. Au début du jeu, vous choisissez l'un des deux frères Minamoto.

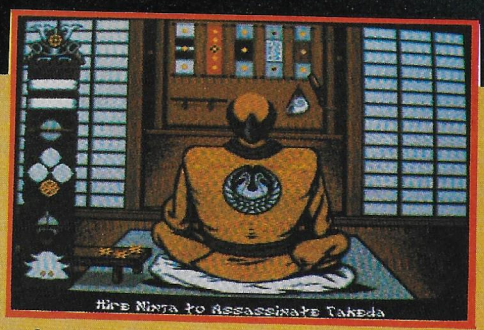
La carte du Japon s'affiche ensuite.
Vous déplacerez une ou plusieurs armées.
Les décors sont très riches en détails et le réalisme du jeu est tel qu'il tient compte du ravitaillement et des périodes de repos.

Même les nuages défilent dans le ciel et cette météo est fonction des saisons. Les scènes d'action, dont le rôle n'est pas essentiel, viendront distraire le joueur.
Tout l'ensemble se pilote à la souris.

Lords of Cinemaware pourrait être le nom attribué à l'équipe qui nous offre cette réalisation à grand spectacle...

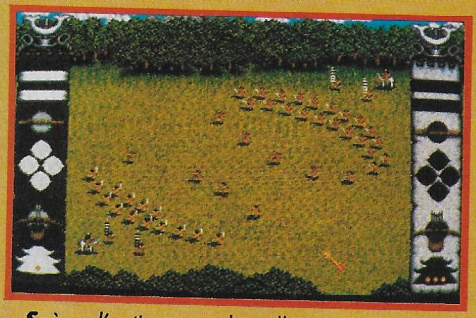
Amiga



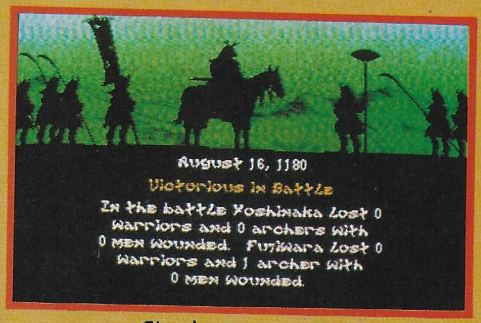


Ici se prennent les décisions les plus graves.

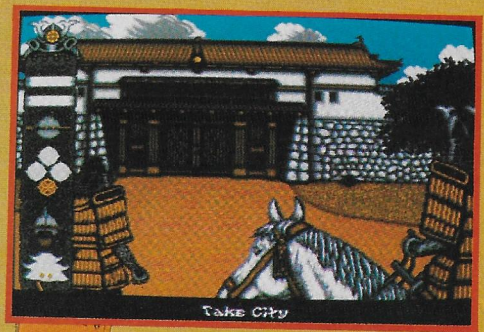
Une halte, indispensable pour le repos, dans un monastère.



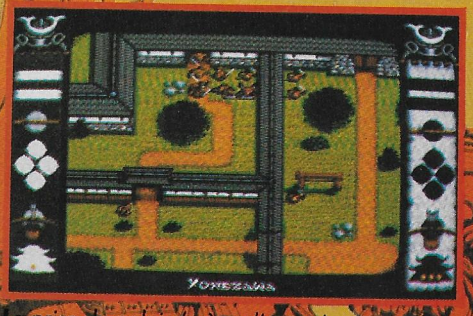
Scène d'action : une bataille va être livrée.



C'est la victoire !

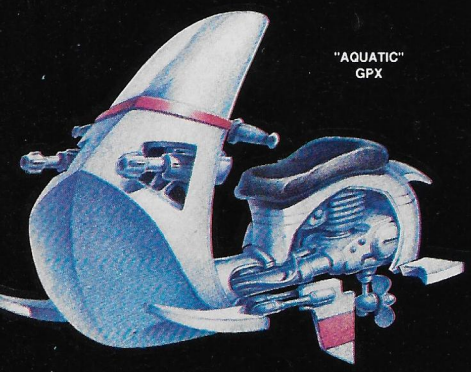


Aux portes de la ville, avant l'assaut.

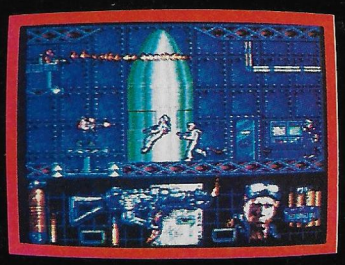


La prise du palais (scène d'action).

NAVY MOVES

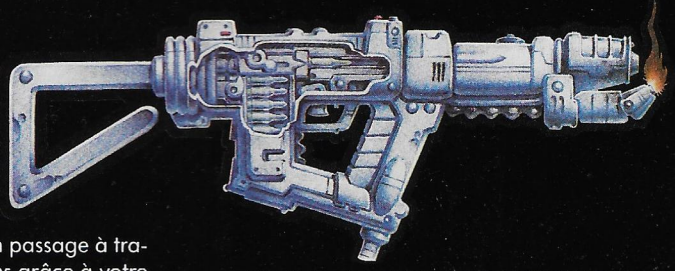


"AQUATIC" GPX



AMIGA

FLAMMENWERFER FLAMETHROWER 5.56 mm.FA RIFLE



VOTRE MISSION : DÉTRUIRE LE SOUS-MARIN NUCLÉAIRE U-5544

Pour réussir, vous devrez maîtriser tous les secrets des guerres océaniques

EN SURFACE : conduisez votre bâteau pneumatique et combattez les commandos ennemis sur leurs vaisseaux aquatiques.

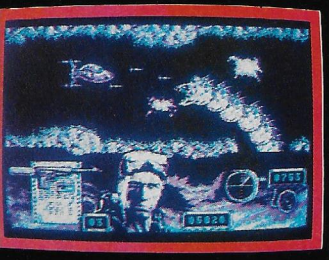
SOUS LES VAGUES, frayez vous un passage à travers les eaux peuplées de requins grâce à votre lanceur de flèches explosives.

DANS LES PROFONDEURS DE LA MER, logé dans un petit scaphandre chargé de missiles, combattez les bêtes en manque de sang humain et le monstre marin géant.

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN ATOMIQUE, l'équipage s'en viendra aux mains. Votre fusil lanceur de flammes vous sera très utile mais vous devrez également manipuler et maîtriser les ordinateurs du sous-marin.

NAVY MOVES CONTIENT UN DOSSIER POUR LE COMMANDEMENT ET UN PLAN COMPLET DU SOUS-MARIN

Bientôt disponible sur :
Spectrum cassette, Amstrad cassette C64, PC, Atari ST, Amiga



PC

BATHYSCAPHE

ATARI ST

DINAMIC

Distribué par :

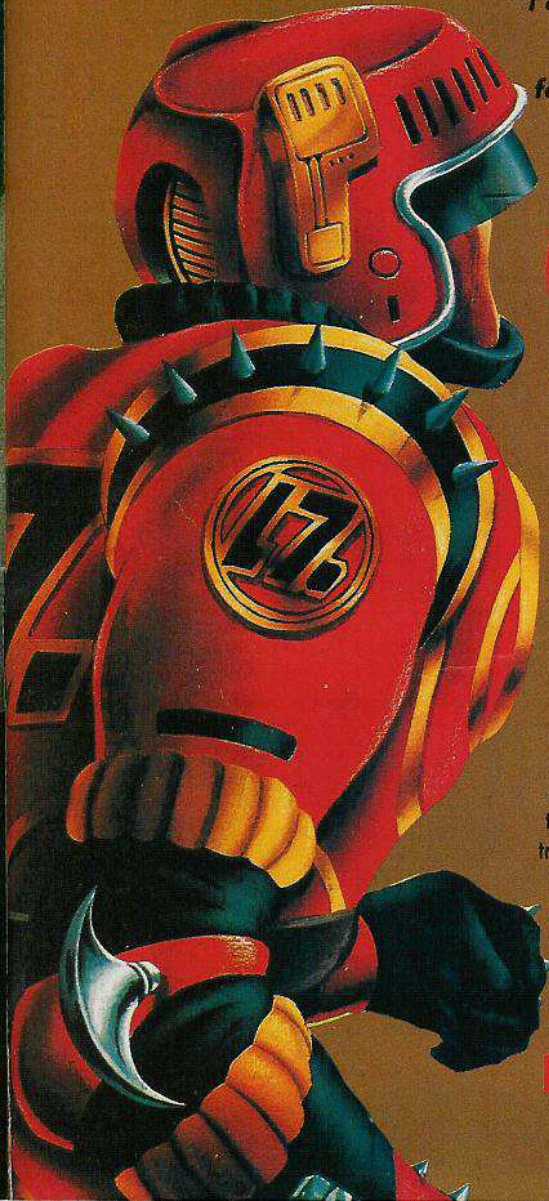
UBI SOFT

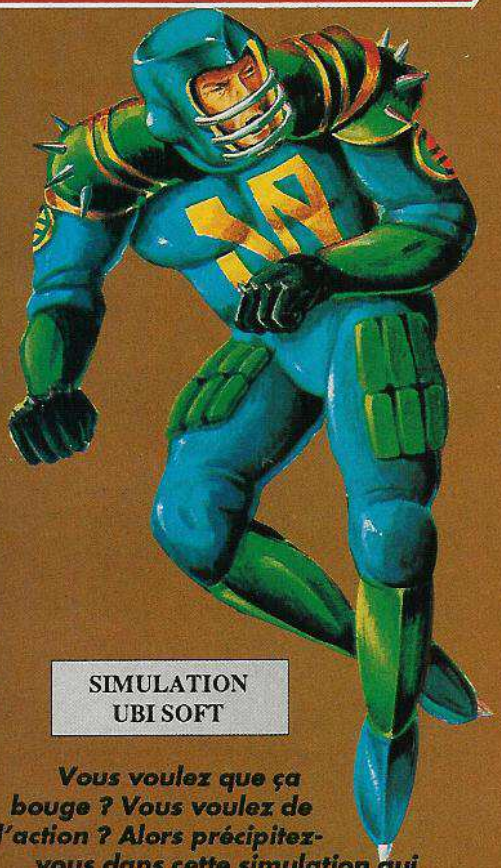
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

SKATEBALL

Les cylindres montent et descendent.

Le gardien de but est peu actif.





Il faut bien appréhender le saut.

TOP MICRO WORLD

SIMULATION
UBI SOFT

Vous voulez que ça bouge ? Vous voulez de l'action ? Alors précipitez-vous dans cette simulation qui vous propose un mélange savant de football et de hockey sur glace, le tout relevé avec une petite pointe d'agressivité.

Le principe du jeu est très simple : chaque équipe possède deux joueurs sur le terrain et deux autres en réserve. Chaque partie est subdivisée en 9 niveaux et, pour passer d'un niveau à un autre, il suffit que l'une des équipes marque 5 buts.

Il faut savoir que ce jeu est très cruel ; non seulement le terrain est très glissant et l'agressivité entre joueurs est plus que recommandée mais, en plus, d'un niveau à l'autre, des obstacles meurtriers sont disposés sur le terrain.

C'est ainsi que vous pouvez découvrir des trous sans fond, des boules très «piquantes» ou des robots qu'il vaut mieux ne pas toucher...

Pire qu'une arène !

Doté de graphismes d'une remarquable qualité et d'un scrolling époustouflant sur Amstrad, Skateball mérite largement d'attirer votre attention.

Un petit conseil avant que vous ne vous lanciez dans la bataille : déplacez-vous en oblique, d'une part vous irez plus vite et d'autre part, votre adversaire vous plaquera moins facilement à terre.

Amstrad CPC

Les glissades non contrôlées peuvent mal se terminer.

Il ne reste plus qu'à tirer.

Plus on avance dans la partie, et les plus les obstacles sont coriaces.

Emlyn Hughes

INTERNATIONAL SOCCER

AUDIOGENIC SIMULATION

Quelle joie de découvrir un logiciel de simulation de football réunissant la pratique de ce sport et la gestion des équipes ! Enfin un jeu complet qui, de plus, possède une animation des joueurs remarquable !

Une fois que le logiciel est chargé, vous avez à l'écran 4 menus déroulants accessibles ; vous comprendrez donc aisément que le nombre de fonctions disponibles étant important, nous n'allons par conséquent, vous en nommer que quelques-unes. Tout d'abord, il faut savoir que vous pouvez être un ou deux joueurs, jouant l'un contre l'autre ou contre l'ordinateur.

Il est même possible d'étudier une saison où toutes les équipes sont dirigées par l'ordinateur.

Ainsi, dans le cas où vous choisissez l'option supprimant la visualisation des matchs, vous pouvez axer tous vos efforts sur la gestion des équipes.

En effet, après avoir choisi une équipe, vous pouvez agir sur l'habileté des joueurs qui est composée de trois facteurs : la vitesse, l'adresse défensive et l'adresse offensive.

Par contre, si vous n'êtes encore qu'un débutant en gestion, optez pour une resélection automatique des joueurs et concentrez-vous sur le jeu sur le terrain et les différentes équipes que vous pouvez y déployer.

Dans le feu de l'action, le joueur que vous contrôlez est indiqué par une petite flèche au-dessus de sa tête.

Suivant la position de la balle, vous passez automatiquement d'un joueur à l'autre.

Au niveau de la possibilité de jeu, il faut souligner la qualité de l'animation qui permet de faire des passes précises, d'avoir un jeu rapide et dynamique et de prendre un réel plaisir à être sur le terrain...
D'autant plus que même Manuel est là avec sa grosse caisse pour vous maintenir dans l'ambiance !

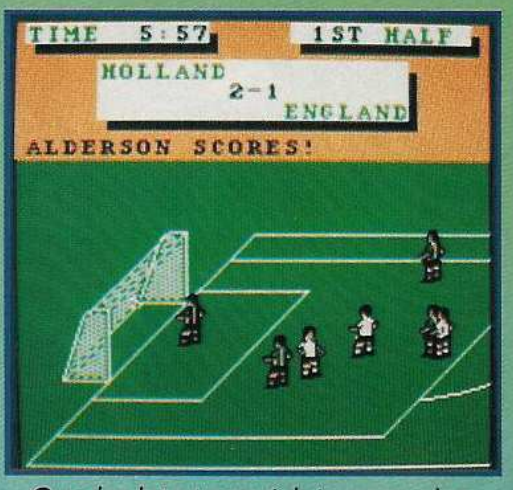
Vous pouvez donc vivre une coupe, une saison ou un championnat en développant toute votre stratégie ; mais aussi organiser à n'importe quel moment des matchs amicaux pour le plaisir.

Enfin, il ne faut pas manquer de souligner que vous ne risquez pas d'être gêné dans vos matchs par le phénomène temps car il est possible de sauvegarder votre jeu, ce qui vous permettra à tout moment de continuer le fabuleux championnat que vous aviez entamer...

Cette description ne constituant qu'un aperçu pour vous mettre l'eau à la bouche, nous vous conseillons de découvrir vous-même les nombreuses options que nous n'avons pas encore abordées.

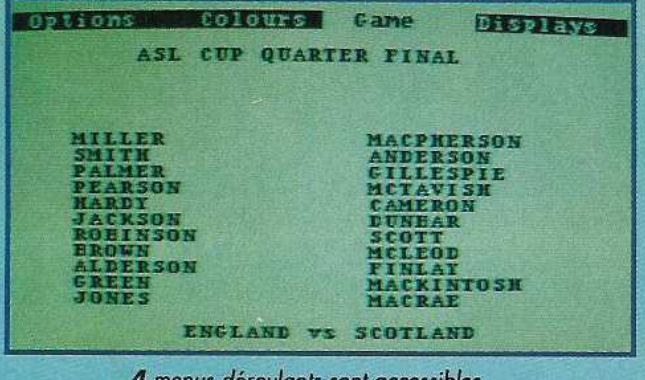
Amstrad CPC

Le but n'est pas pour cette fois.

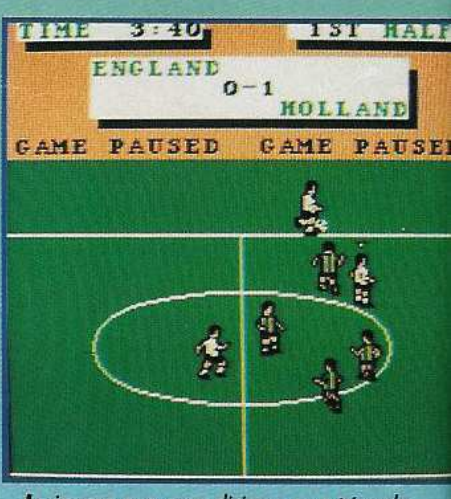


Quand un but est marqué, le joueur va saluer la foule dans un geste vainqueur.

Le terrain est parfois encombré car il y a vraiment 11 joueurs de représentés par équipe.



4 menus déroulants sont accessibles.



Le joueur que vous dirigez a un triangle blanc sur la tête.

Si vous croyez que ce n'est pas fatigant de jouer au foot sur ordinateur, essayez donc Kick Off... Rapide, complet et bien pensé, ce jeu figure parmi les simulations de foot les plus distrayantes.

Prêt pour un championnat complet ?

Devenir un joueur international, le Platinoche du coin, passe par un long entraînement qui débute, le dimanche, sur les petits stades de quartier. Eh, mais çà vous plaît, le foot ! En équipe junior, l'entraînement est déjà plus sévère. Pas question de ne penser qu'à la troisième mi-temps. La route est longue jusqu'au niveau international.
Vous abandonnez ? Vous avez raison, faites plutôt un tour chez votre revendeur pour y découvrir Kick Off.

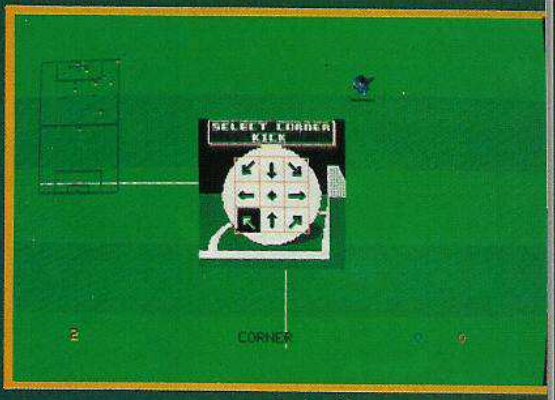
Seul contre l'ordinateur, ou face à un autre copain, le foot en chambre peut déchaîner l'enthousiasme quand le jeu est bien pensé. Vous allez devoir commencer par une indispensable «prise en main». Le joystick ayant de nombreuses fonctions, au début on patauge un peu. Rien de tel que le tir de quelques penaltys pour voir comment réagit l'ordinateur.

Avant le match, on choisira sa formation selon le type de jeu et la valeur de l'équipe adverse : 4-2-4, 5-3-2... sachez disposer vos attaquants et défenseurs sur le terrain.

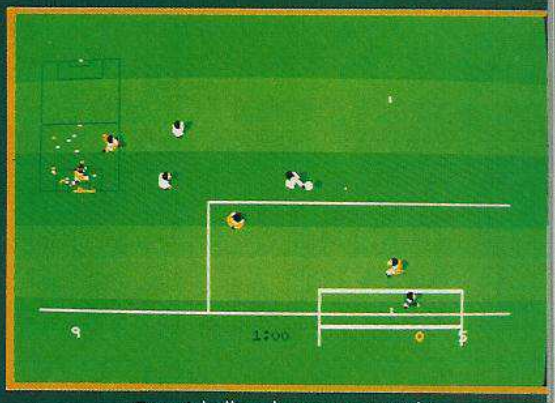
Jouer en championnat est très motivant : certaines équipes peuvent être confiées à l'ordinateur (adversaire redoutable) ou mieux, à quelques copains invités pour la circonstance.
Le classement général est préservé sur disquette.

Malgré un graphisme assez sommaire, les joueurs et le stade étant vus d'en haut, le soft accroche par sa rapidité et par la variété des actions possibles : tête, tacles, dribble, blocage de balle etc. Les effets sonores n'ont pas été oubliés, des cris de la foule aux coups de sifflet de l'arbitre.
La vitesse de l'animation lors des rencontres internationales demande une grande maîtrise du joystick.
Du foot bon crû, à posséder pour les jours de mauvais temps.

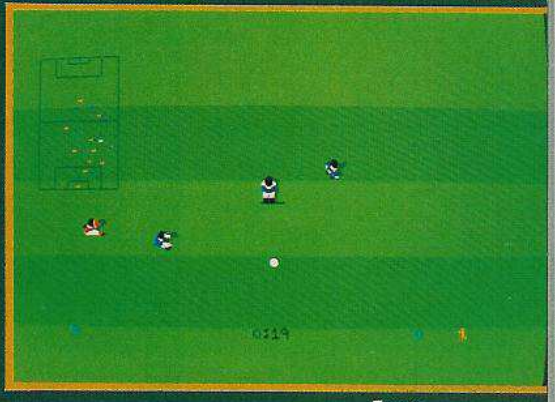
Atari ST



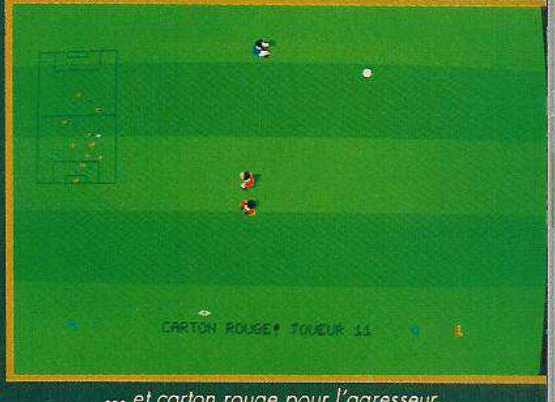
Le tir d'un corner.



En médaillon, le terrain complet.



Faute...



... et carton rouge pour l'agresseur.

AMERICAN INDOOR SOCCER

Si vous ne connaissez pas le soccer américain, celui qui se joue en salle, c'est peut-être le moment de le découvrir, au moyen d'un soft qui simule un championnat complet de la ligue.

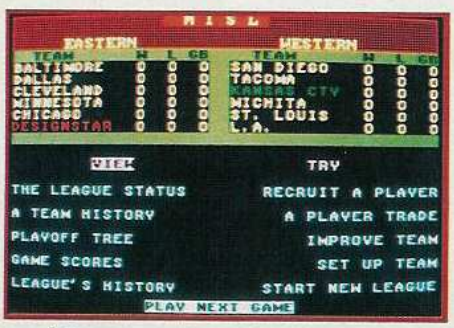
MINDSCAPE
SIMULATION SOCCER

En salle, pas question de jouer sur un terrain de taille normale. Comme les dimensions sont réduites, le nombre de joueurs l'est également : ils sont 6 sur le terrain et une partie se joue en 4 «quarts-temps».

Votre rôle consiste à gérer une équipe, tour à tour «patron», entraîneur et... joueur, si vous le désirez, dans la phase finale. Après avoir acheté les meilleurs joueurs (en fonction de vos moyens financiers), vous tenterez de les conduire sur les chemins de la gloire. Avant d'affronter les autres équipes, il faudra déterminer la valeur de la votre lors de séances d'entraînement. Un capital points vous est attribué pour cela.

Lors de la rencontre, vous aurez le choix entre laisser faire l'ordinateur ou tenir le joystick (on peut aussi utiliser le clavier). Contrairement aux jeux de foot plus traditionnels, ici, le joystick n'agit pas directement sur le joueur mais sur un type d'attaque ou de défense. Au début, c'est un peu déroutant. Dans l'ensemble, les graphismes (CGA) et animations sont bien réalisés. A réserver à ceux qui veulent découvrir un sport qu'ils ne connaissent pas encore, en exerçant surtout un rôle stratégique.

PC et compatibles



Les différentes options disponibles.

La rencontre en direct.

PHOBIA

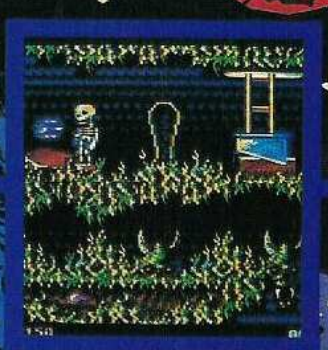


Photo d'écran sur C64

DORMEZ, REVEZ SI VOUS LE POUVEZ...

Mais ne dormez pas trop profondément parce que vos cauchemars vous guettent dans ce jeu de tir et d'arcade absolument unique réalisé par Tony Crowter.

La Phobie s'est installée dans l'esprit des hommes, nourrissant toutes les peurs humaines, la crainte des araignées, du feu, de la mort et des dentistes !

Prenez votre courage à deux mains et préparez vous à affronter les affreux défis que Phobos vous lance dans chacune des 14 planètes. Votre corps pourra-t'il supporter la chaleur, votre cerveau pourra-t'il supporter la tension ?

Disponible sur : AMIGA, ATARI ST, C64 disquette et cassette.

©1989 Mirrorsoft Ltd., Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1. 01-928 1454

CRAZY CARS II

TITUS
SIMULATION/ACTION

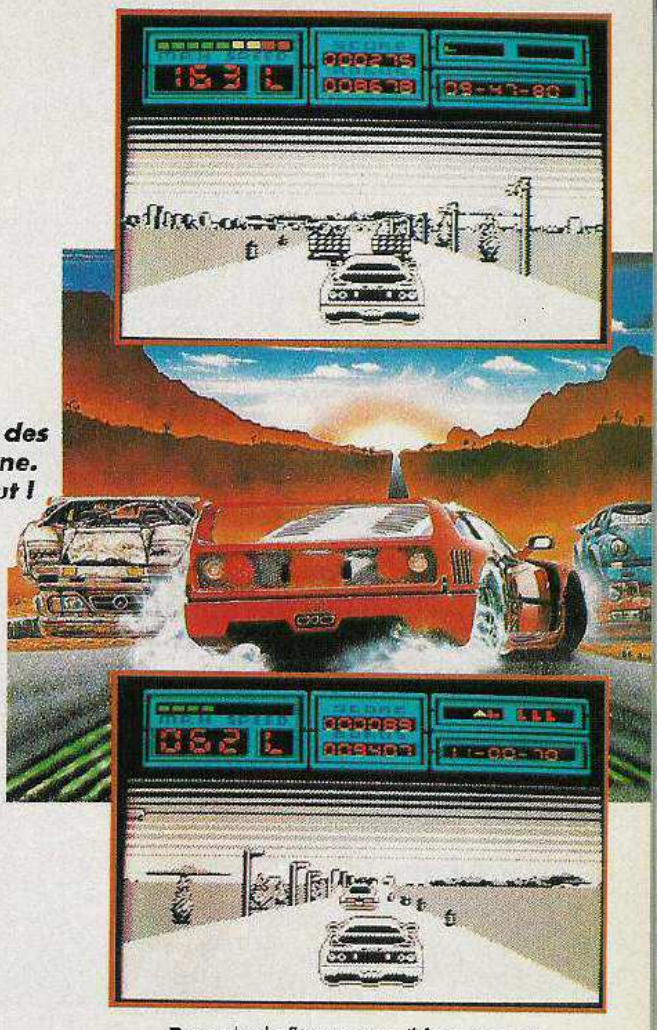
La belle Ferrari F40 est à vous. A vous aussi, les grands espaces des Etats-Unis, les kilomètres de routes où l'on ne rencontre personne. Personne ? Pas vraiment car, méfions-nous, les flics sont partout !

Votre mission est simple. Des flics aident les trafiquants de bagnoles de luxe style Mercedes, Lamborghini ou autres Porsche. Au volant d'une F40 flambant neuf, vous allez servir de chèvre, appât si vous préférez.

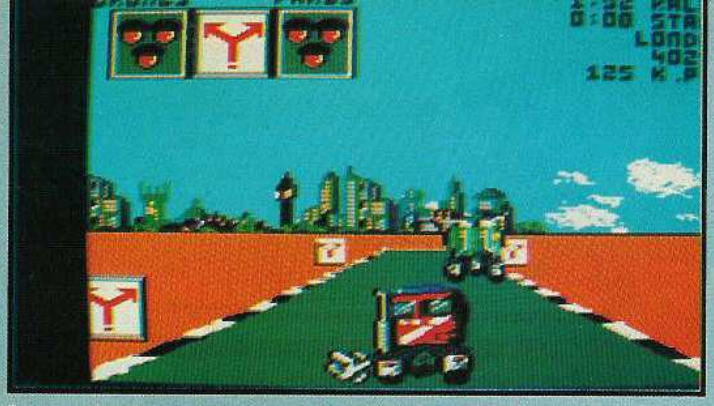
Sur une espace de jeu qui s'inspire du circuit routier américain, vous allez devoir affronter les flics et leurs amis. La partie est décomposée en plusieurs étapes qu'il faut atteindre dans un certain temps. Grâce à la carte routière et à l'ordinateur de bord, vous suivrez votre route et pourrez même couper à travers champs. Les barrières, les voitures de police, les poteaux télégraphiques sont autant d'obstacles dangereux que seule, la maîtrise de votre véhicule vous permettra d'éviter.

Surprenante, cette conversion sur Spectrum... Si les couleurs sont limitées par la machine, l'animation, elle, est très bonne. Les programmeurs ont fait l'effort de sonoriser le jeu et c'est réussi !

Spectrum



Bagnole de flics en vue. Il faut passer !



La première étape se termine... juste dans les temps !

Les routes françaises encombrées de flaques d'huile.

SUPERTRUX

ELITE/SIMULATION

Que vous soyez des «gros bras» ou non, si vous avez toujours rêvé de conduire un 38 tonnes, saisissez l'occasion qui se présente à vous au travers de cette course de camions...

Le but de la course est de traverser toute l'Europe dans les meilleures conditions, bien sûr, mais aussi dans les meilleurs délais afin de remporter le titre de vainqueur. Le départ est donné à Londres et vous disposez très exactement de 2 minutes pour parcourir ce premier tronçon. Avant de quitter l'Angleterre, vous avez le choix entre deux destinations pour continuer votre course : Bruxelles à gauche et Paris à droite. Surtout, ne comptez pas faire votre choix en fonction des problèmes se présentant sur la route car ils sont aussi diversifiés que difficiles ! Ainsi, en Angleterre, vous avez droit aux autres concurrents qu'il ne faut pas cogner, aux panneaux publicitaires et aux travaux vous obligeant à slalomer entre les bornes. Du côté de Bruxelles, ce sont des routes encombrées de pneus vous forçant également à slalomer et, du côté de Paris, vous trouvez des routes bosselées qui vous privent de toute visibilité ou des routes parsemées de flaques d'huile occasionnant des glissades redoutables...

Tout ceci n'est qu'un aperçu des petits contretemps que vous pouvez rencontrer ; de plus, lorsque vous saurez que les graphismes sont de qualité et que vous pouvez faire des prouesses avec votre camion une fois que vous l'avez bien en main, vous n'hésiterez pas à vous placer sur la ligne de départ.

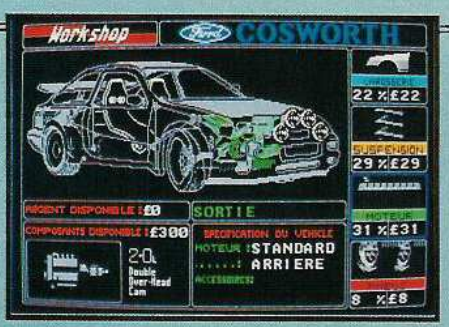
Ce n'est pas mieux du côté de Bruxelles...

Amstrad CPC

LOMBARD RALLY

SIMULATION COURSE
MANDARIN SOFTWARE

Cette course, organisée par le RAC, est l'un des rallyes les plus prestigieux. C'est à bord d'une Ford Sierra Cosworth que vous allez pouvoir prendre les risques les plus insensés.



Passage à l'atelier. On répare !

Avant de bien courir dans une telle épreuve, il est indispensable d'avoir suivi un entraînement intensif.

C'est en effectuant des reconnaissances minutieuses de chaque étape que l'on accumule le plus de chances de vaincre.

Au volant de la Ford, casqué et relié au navigateur par l'interphone de bord, lancez vous sur la route et améliorez sans cesse votre chrono.

Pour gagner un peu d'argent, afin de s'offrir les services d'une équipe compétente, on participera à des jeux télévisés. Etre incollable sur le rallye permet de se remplir les poches.

Prêt pour le grand jour ? Attention, il ne faut pas perdre de vue que la voiture est relativement fragile...

Un jeu parfaitement adapté aux possibilités d'un PC, surtout si le votre est rapide et doté d'une carte EGA.

PC et Compatibles

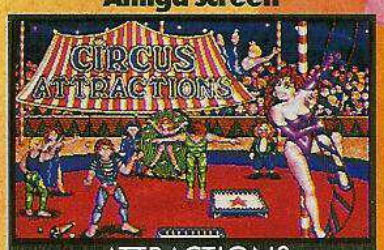
Route facile... Appuyez !

Admirez les graphismes soignés.

GOLDEN GOBLINS®

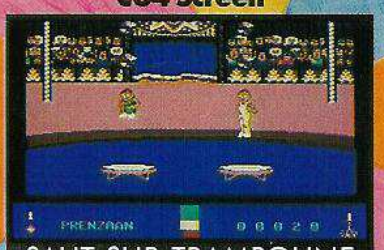
CIRCUS ATTRACTIONS

Amiga screen



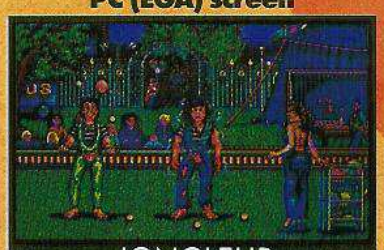
ATTRACTIONS

C64 Screen



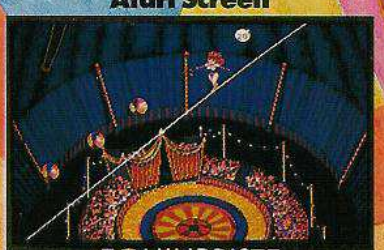
SAUT SUR TRAMPOLINE

PC (EGA) screen



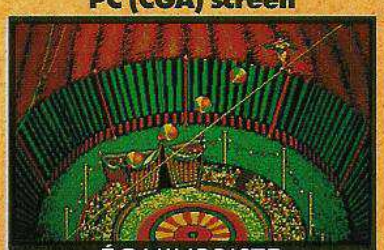
JONGLEUR

Atari Screen



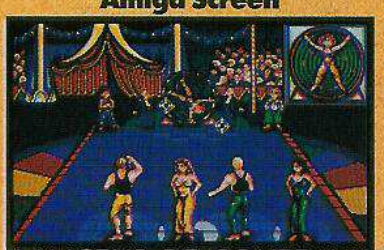
EQUILIBRISTE

PC (CGA) screen

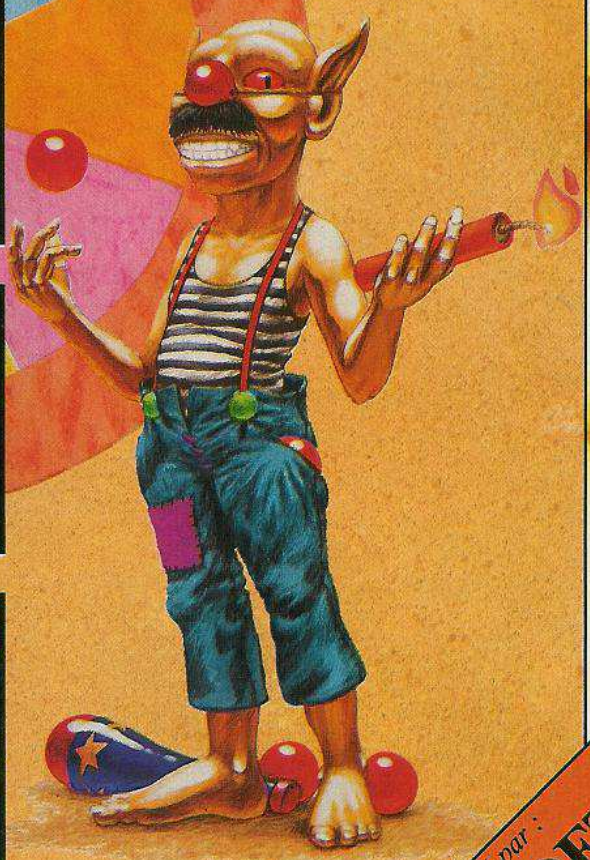


ÉQUILIBRISTE

Amiga Screen



LANCEUR DE COUTEAUX



Disponible sur Amiga, Atari ST, C64 et PC

Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Éboué
94021 CRÉTEIL Cédex

Disponible dans les meilleurs points de vente

SKATEBALL

DISPONIBLE SUR AMSTRAD ET ST BIENTOT SUR C64 ET AMIGA

Screenshot on ST

Screenshot on ST

Screenshot on PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa ténacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Disc : 189 F.
Amstrad, C 64, K7 : 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente

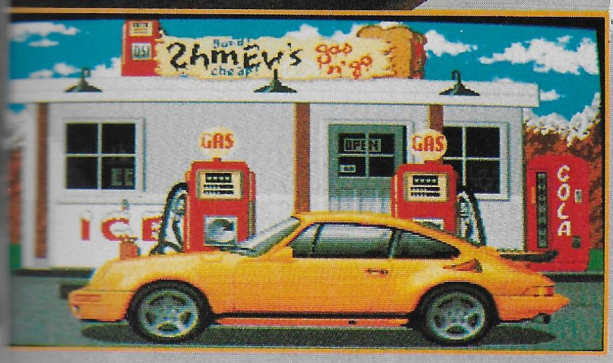
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
UBI SOFT

Tél. (1) 48 98 99 00

The Duel

TEST DRIVE II™

CONDUITE SPORTIVE
ACCOLADE



Elle est belle, la 911 RUF !

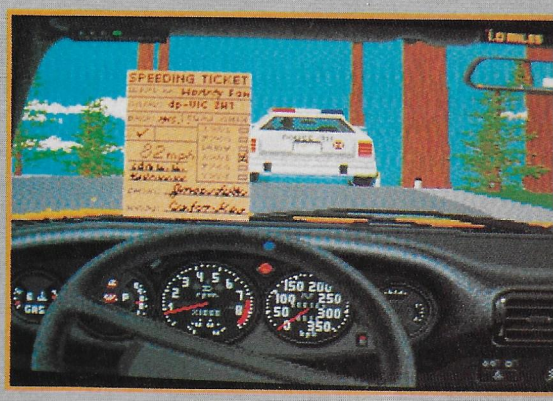
Ça roule cool !

Surveille ton rétro et le détecteur de radars.

Avance pépé !

A une époque où les flics s'organisent de plus en plus pour piéger les voitures rapides, au moyen de radars difficiles à détecter, il peut être bon de s'adonner aux plaisirs de la vitesse sans prendre de risque, sur son ordinateur.

Les routes aux States sont comme en France. On peut y rouler vite mais il y a des risques... Après tout, je m'suis pas offert une Porsche 911 RUF pour me trainer à 60 MPH ! Et ce mec, avec sa Corvette ZR1, il a l'air bien décidé à me narguer... La Californie, c'est çà, un défi permanent ! Beau soleil, jolies filles, paysages de rêve : le tout ne donne pas envie de rester dans sa coquille !
Quel doux bruit que ces 469 CV sous mon pied. La route défile comme un serpent. Il y a bien quelques trainards au volant de leurs Mercédes ou de leurs trucks mais on les passe sans risque. Là, c'est une corniche avec la mer en-dessous. Ici un immense tunnel avec des virages. Au coin d'un chemin forestier, les flics attendent avec leur bagnole. Pas le temps de ralentir. Mon détecteur de radar hurle. Trop tard...



Excès de vitesse caractérisée.

Une ballade qui finit mal.

Faudra payer !Vous aussi, vous payerez pour avoir le plaisir de piloter ces voitures de rêve. Un scenery disque pour les paysages, un autre pour le choix des voitures, Test Drive II s'appelle The Duel parce qu'on peut affronter une autre voiture, courir contre la montre... sans oublier de s'arrêter aux stations service.
Des graphismes et un son d'enfer, un jeu qui devient vite indispensable. Par la même occasion, si vous l'utilisez beaucoup, investissez dans un second lecteur de disquette...

Amiga

AGNEZ
ES JEUX

Silkworm (Amiga)

LA LOGI

DE

MICRO

PC

F16 COMBAT PILOT
SAVAGE
TEST DRIVE II
688 SUBMARINE
GUNSHIP
GRAND PRIX CIRCUIT
ABRAHAMS BATTLE
TANK
GRAPHIC STUDIO
DELUXE PAINT II
MUSIC STUDIO

SEGA

R-TYPE
RAMBO III
SHINOBI
DOUBLE DRAGON

C64

HILLSFAR
CIRCUS ATTRACTIONS
TEST DRIVE II
F14 COMBAT

HIT

CPC
Arcade

CRAZY CARS II
ROBOCOP
PACLAND
R-TYPE
SAVAGE

avent./sim.

LAST NINJA II
SKATEBALL
TITAN
CAPTAIN BLOOD
GUNSHIP

ST

CRAZY CARS II
SKATEBALL
FALCON
BARBARIAN II
ZOMBI

AMIGA

FALCON
SUPER HANG ON
POPULOUS
DRAGON'S LAIR
DUNGEON MASTER

PC

F16 COMBAT PILOT
688 SUBMARINE
GUNSHIP
LE MANOIR DE MORTEVIELLE
F-19

SEGA

SHINOBI
WONDERBOY II
R-TYPE

ATARI 2600

KUNG-FU MASTER
GHOSTBUSTER
PACMAN

C64

HAWKEYE
F-14 TOMCAT
OPERATION WOLF

CREEZ VOTRE HIT-PARADE !

Participez à la rédaction de Micro World en remplissant ce bon

NOM : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____

Code postal : _____ **Ville :** _____

En envoyant ce bon à Micro World
BP2 – 56200 La Gacilly
Gagnez des jeux s'il est tiré au sort

Mes 5 jeux préférés sont :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Ma machine est un : _____

ITHEQUE

Test Drive II (PC)

ST

SAVAGE
KICK OFF
RVF HONDA
SKATEBALL
POPULOUS
SILKWORM
SOCCER
FALCON
CRAZY CARS II
NIGHT HUNTER
DUNGEON MASTER
F16 COMBAT PILOT
GUNSHIP
BATTLE CHESS
STORMTROOPER
HEROES OF THE LANCE
KING OF CHICAGO
ARCHIPELAGOS
MILLENIUM 2.2
R-TYPE
MASTER COLLECTION
STOS BASIC
STOS COMPILER
STOS SPRITE 600
STOS MAESTRO
ST REPLAY
LE REDACTEUR
LE COMPTABLE

CPC

SILKWORM
EMELYN HUGUES
SOCCER
SKATEBALL
3D POOL
STORMLORD
3D GRAND PRIX
CRAZY CARS II
CAPTAIN BLOOD
TRIVIAL PURSUIT II
SAVAGE
LAST NINJA II
LE MAITRE ABSOLU
ADVANCED OCP ART STUDIO
R-TYPE
TITAN
GUNSHIP
L'ILE
ROBOCOP

AMIGA

SILKWORM
FALCON
GUNSHIP
SAVAGE
LORDS OF THE RISING SUN
TEST DRIVE II
DENARIS
SWORD OF SODAN
IK+
DRAGON'S LAIR
DUNGEON MASTER
TV SPORTS
HEROES OF THE LANCE
SUPER HANG ON
MASTER COLLECTION
POPULOUS
TIMESCANNER
ARCHIPELAGOS
AEGIS SONIX
DELUXE PAINT III
PHOTON PAINT II
KINDWORDS 2.0

MAC

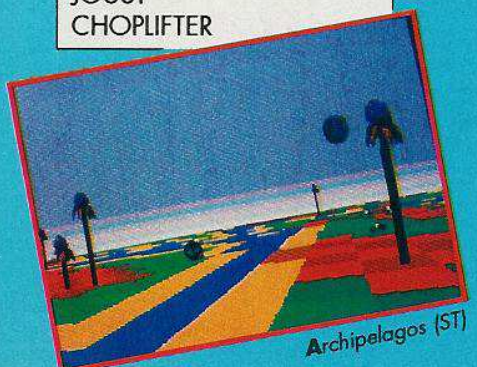
JET
FALCON 2.0
UMS

THOMSON

ALIENATOR
CLASSIQUES 4
CRAZY CARS

ATARI 800

STARRAIDERS II
JOUST
CHOPLIFTER



Archipelagos (ST)

ATARI 2600

F14 TOMCAT
PACMAN JR
MARIO BROSS
RIVERMAID II

APPLE II GS

DUNGEON MASTER
ARKANOID
CHUCK YEAGER'S AFT

RVF Honda (ST)

APPLE II

PIRATE
ULTIMA V
FLIGHT SIMULATOR

BON DE PARTICIPATION
MICRO WORLD
N° 5

SEA, SUN AND "MANETTES"

LE CHALLENGER

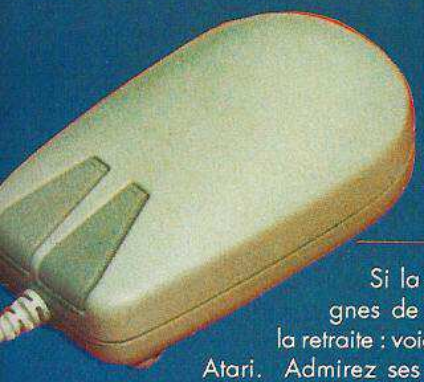
Allongé, au frais, à 4,5 m de votre ordinateur, utilisez le nouveau joystick à infra-rouges, «Le Challenger».
Plus de problème de fils ou de rallonges. Il est solide, stable et étanche.
Les contacts sont assurés par 6 micro-switches et l'auto-fire est à 3 vitesses. Il y a 2 boutons de tir, pour faire plaisir à tout le monde. Super maniable, c'est le «joystick cool» par excellence.

LA TURBO BLASTER

Défoncez tous vos ennemis sans peine avec cette manette noire et rouge, dotée de 8 micro-switches et d'un auto-fire. Souple et très solide, elle est compatible avec toutes les machines.

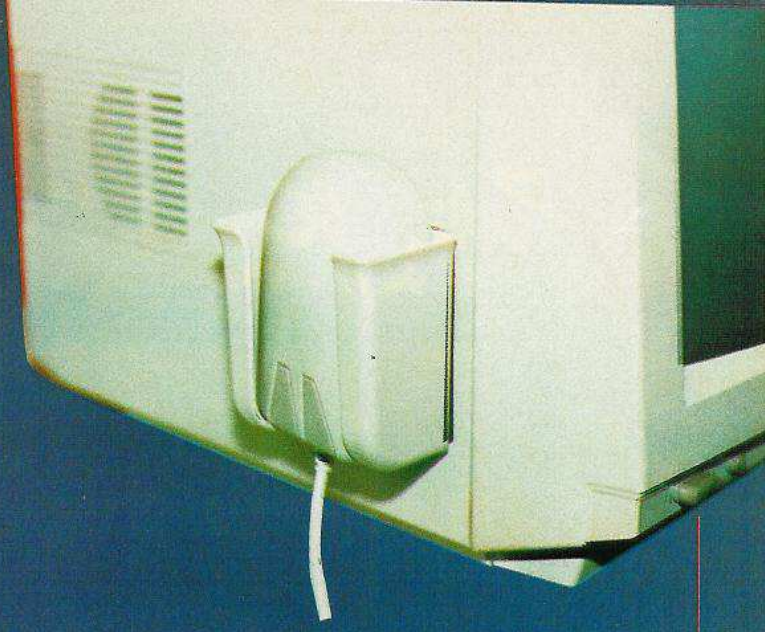
TOUT POUR LA SOURIS

Souris des villes ou souris des champs, profitez de l'été pour apporter quelque confort à la vôtre.



SOURIS POUR ST...

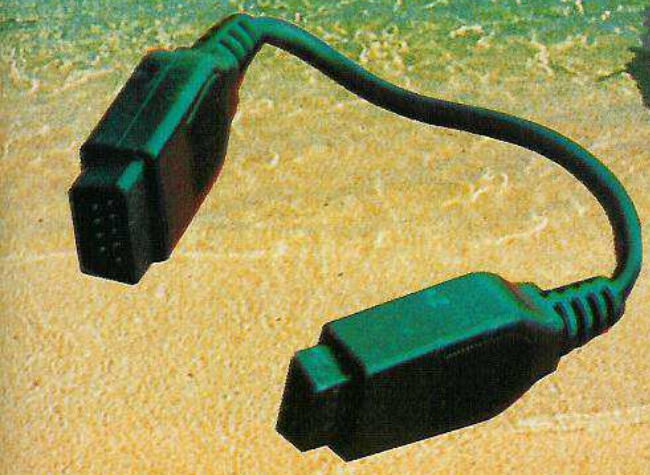
Si la vôtre montre des signes de fatigue, mettez-la à la retraite : voici la super souris pour Atari. Admirez ses formes rondes, que l'on a plaisir à caresser. Très ergonomique, les contacts au niveau des boutons sont sensibles et très précis. Sa démarche est souple... euh, pardon, elle a un excellent déplacement et, dernier avantage, son prix est sympa. Adoptez-la !



... ET ACCESSOIRES POUR SOURIS

Plutôt que de la laisser traîner partout, rangez votre souris dans son support. Auto-collant, il se fixera sans problème sur le flanc du moniteur par exemple.

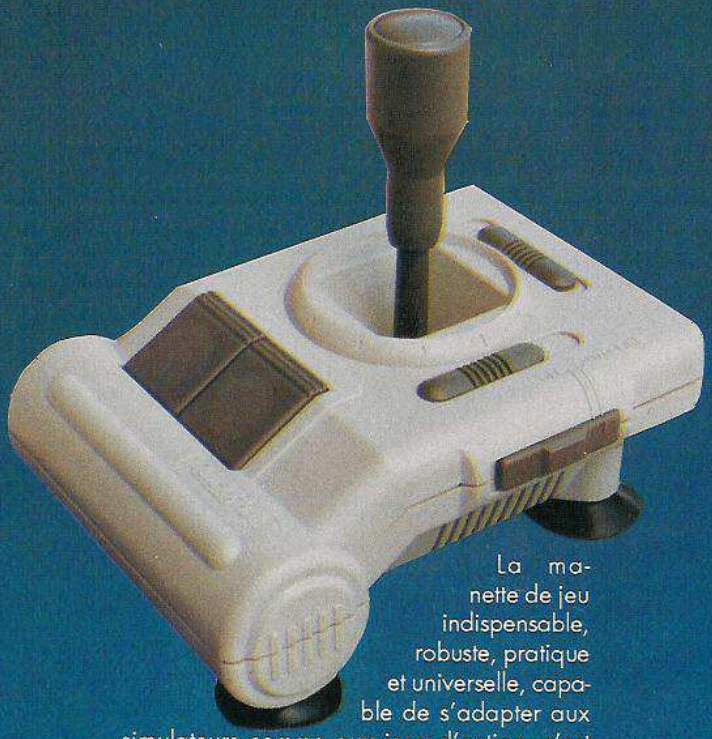
Couleurs sympas, couleurs d'été, les tapis nouveaux sont arrivés. Rouge, vert, mauve ? Il y en a pour tous les goûts !



Rien de plus ennuyeux que le système de connecteurs cachés sous le clavier du ST. Avec cette rallonge, on ne vous entendra plus jurer à chaque connexion ou déconnexion de la souris.

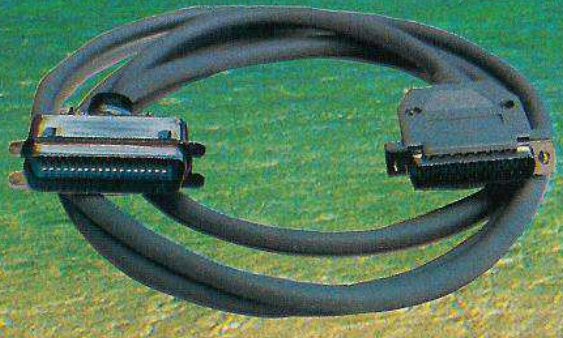
POUR LE CONFORT DU PC

Joueur, le Pc aura besoin de cette carte interface contrôleur de joystick. Livrée dans un boitier protecteur, elle s'insère sans difficulté dans l'un des slots d'extension. Elle accepte 2 joysticks et possède un sélecteur de vitesse d'horloge.



La manette de jeu indispensable, robuste, pratique et universelle, capable de s'adapter aux simulateurs comme aux jeux d'action, c'est la Quick Shot XIII.

Travailleur, le PC pourra driver 2 ou 4 imprimantes grâce à ce boitier permettant de commuter de l'une à l'autre.



Compléments indispensables des imprimantes, qu'elles soient série ou parallèle, les câbles.
Ne les bricolez pas vous-même, ceux-ci sont prêts à l'usage.

Au repos, le PC vous remerciera de le protéger par une housse. Elégantes et bien conçues, elles couvrent le clavier et le moniteur.

JOYSTICK SANS FIL

CHALLENGER RMT-122

NOUVEAU !

SYSTEME DE CONTROLE INFRAROUGE.

- JOYSTICK HAUTE SENSIBILITE INFRAROUGE.
- DISTANCE DE JEU : 5 METRES.
- 6 MICROSWITCHES.
- TIR RAPIDE A 3 VITESSES.
- 2 BOUTONS DE TIR.

COMPATIBLE AVEC :

- ATARI S.T.
- COMMODORE 64.
- AMIGA.
- THOMSON TO7 - TO8 - TO9...

EN VENTE DANS TOUS LES POINTS DE VENTE MICRO.

ATARI, COMMODORE, AMIGA et THOMSON sont des marques déposées.

Fonctionne avec 3 piles de 1,5 volts.

SI VOUS REVEZ DE COMPILATIONS...

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

MASTER COLLECTION

ATARI ST & AMIGA

HOT SHOT - MARBLE MADNESS - FOOTBALL MANAGER 2 - NIGEL MANSELL'S
disponible sur ATARI ST et AMIGA à 299 F.

BEST OF VOLUME 2 : FOOTBALL MANAGER 2 - HOT SHOT - LE NECROMANCIEN
ZOMBI - TETRIS
disponible sur Amstrad cassette à 159 F. et sur Amstrad disquette à 229 F.

MASTER COLLECTION

PC

HURLEMENTS - HOT SHOT - FOOTBALL MANAGER 2 - 299 F.
MARBLE MADNESS - disponible sur PC 3"1/2 et 5"1/4

Disponible dans les meilleurs points de vente

CPC

NEW

BEST OF VOL. 1

Comprend : Battle Ships, Beyond the Ice Palace, Manhattan 95, Asphalt, 3D Grand Prix, Overlander, Mange Cailloux.

NEW

BEST OF VOL. 2

Regroupe : Football Manager 2, Hotshot, Le Nécromancien, Zombi et Tétris.

FISTS'N' THROTTLES

Editée par Elite, elle regroupe : Ikari Warriors, Buggy Boy, Thunercats, Dragon's Lair, Enduro Racer.
(version CPC)

SUPREME CHALLENGE

Pour Amstrad CPC contient : Tétris, Elite, Starglider, Ace II, The Sentinel.

10 COMPUTER HITS (VOL. 5)

Beaujolly regroupe sous ce titre : Dark Sceptre, Tarzan, Catch 23, Mystery of the Nile, Endurance, Mega-Apocalypse, Ninja Hamster, Activator, The Boggit, Enlightenment Druid II. (version CPC)

ST
AMIGA
PC

MASTER COLLECTION (PC)

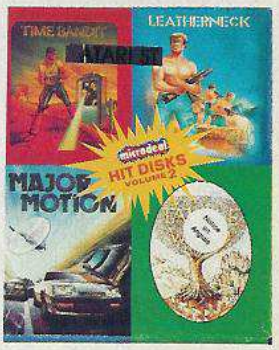
Avec : Marble Madness, Hurlements, Football Manager 2, Hotshot.

MASTER COLLECTION (ST, Amiga)

NEW

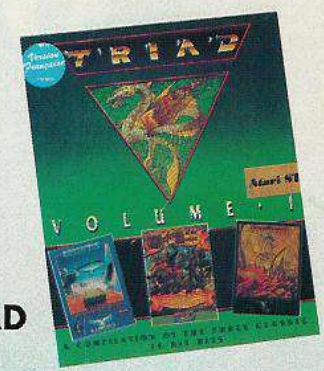
Contient : Marble Madness, Nigel Mansell's GP, Hotshot, Football Manager 2.

HIT DISK VOL. 2

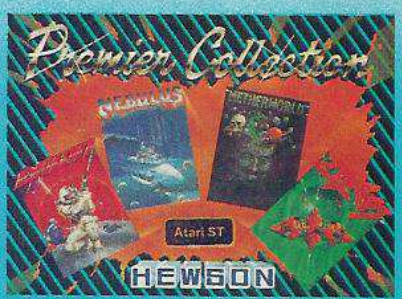


C'est fait par Microdeal. Time Bandit, Leatherneck, Major Motion et Tanglewood sont réunis dans la version ST (existe sur Amiga).

TRIAD



3 grands classiques indispensables : Starglider, Defender of the Crown, Barbarian. Pour Atari ST.



PREMIER COLLECTION

Hewson réunit sous ce titre : Exolon, Nebulus, Netherworld, Zynaps.
(version ST)

BEST OF... BEST OF...

BEST OF... BEST OF... BEST OF... BEST OF...

BEST OF Volume 1

Disponible sur :
AMSTRAD Cassette
159 F
AMSTRAD disquette
209 F

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
tél : 16 (1) 48.98.99.00

BEST OF... BEST OF...

NAVY MOVES

DINAMIC
ARCADE/AVENTURE

TOP MICRO WORLD

Son nom de code, U-5544. Un sous-marin de la dernière génération. Aux mains de nos ennemis, c'est une arme redoutable. Notre avenir dépend de vous, agent CPC : détruisez-le ! Voici un extrait du compte-rendu de la mission précédente : tout le commando y est resté...

<< North America 23-17/OA.

Agent C64/XXXX

Après avoir franchi les nombreuses barrières de mines flottantes, nous avons rencontré des équipes de surveillance à bord de scooters extrêmement rapides. Fort heureusement, notre armement a eu raison d'eux.

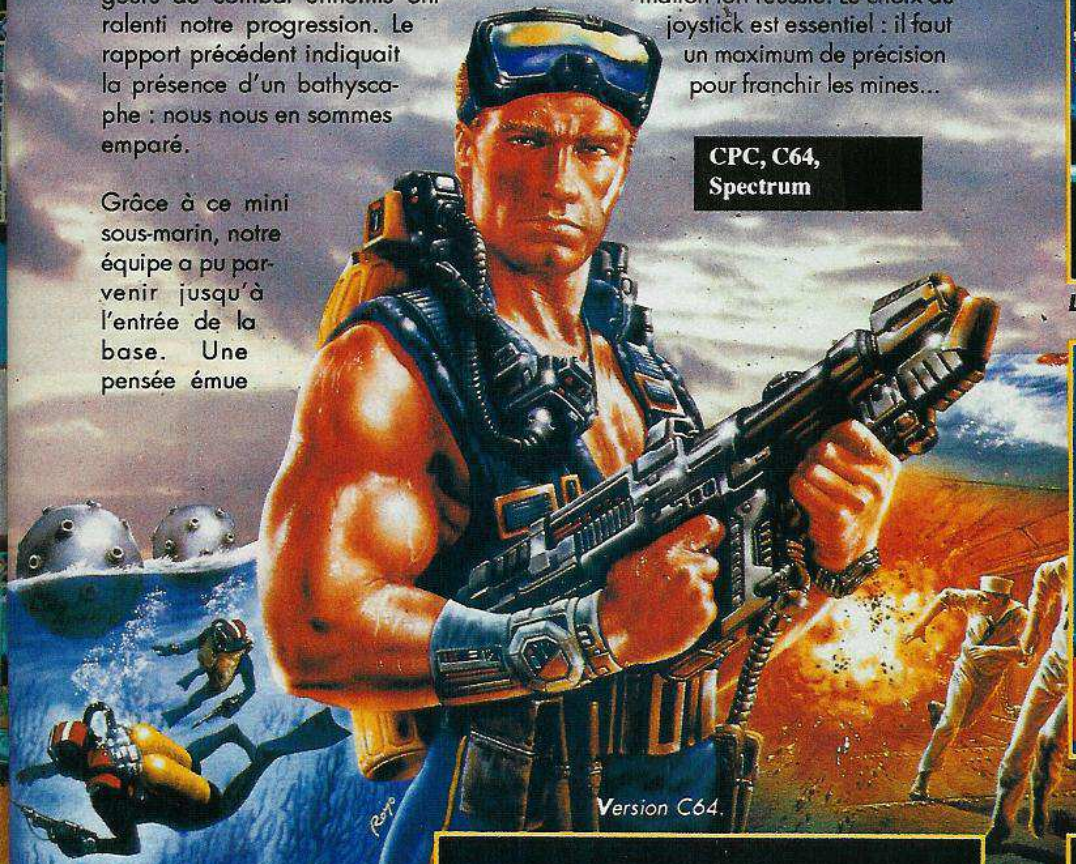
Nous avons ensuite abandonné les Zodiacs à l'entrée de la grotte sous-marine et sommes passé en immersion. Deux agents sont morts immédiatement, happés par des requins. Nous ignorions leur présence ainsi que celle de pieuvres géantes. Des nageurs de combat ennemis ont ralenti notre progression. Le rapport précédent indiquait la présence d'un bathyscaphe : nous nous en sommes emparé.

Grâce à ce mini sous-marin, notre équipe a pu parvenir jusqu'à l'entrée de la base. Une pensée émue envers l'agent CPC 28750, qui nous avait fourni le code d'accès commandant l'ouverture de la porte et nous étions déjà dans la base. >>

Hélas, le message s'interrompt ici et nous ignorons presque tout des dangers qui vous attendent dans la base sous-marine. Bonne chance, vous en aurez besoin !

Un jeu bien ficelé, difficile dès ses premiers tableaux, et qui mélange, dans sa seconde partie, l'aventure et l'action. Il est indispensable d'établir un plan pour réussir. Graphiquement, c'est très beau, surtout sur CPC. Toutes les versions ont en commun une animation fort réussie. Le choix du joystick est essentiel : il faut un maximum de précision pour franchir les mines...

CPC, C64, Spectrum

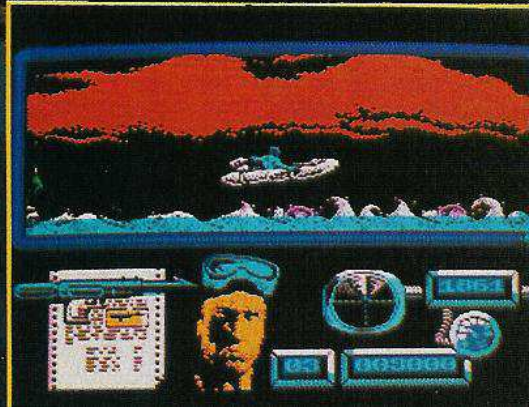


Version C64.

L'affrontement avec les scooters. (CPC)

Rencontre avec les hommes-grenouilles. (CPC)

Le bathyscaphe arrive à la base. (CPC)



MAGIC BYTES
REFLEXION/ADRESSE

En trois minutes de jeu, Beam laisse entrevoir quelles doivent être les qualités d'un micro-chirurgien qui intervient, au laser, sur le cerveau. Ce n'est pas le thème du jeu mais vous comprendrez vite le pourquoi de cette comparaison.

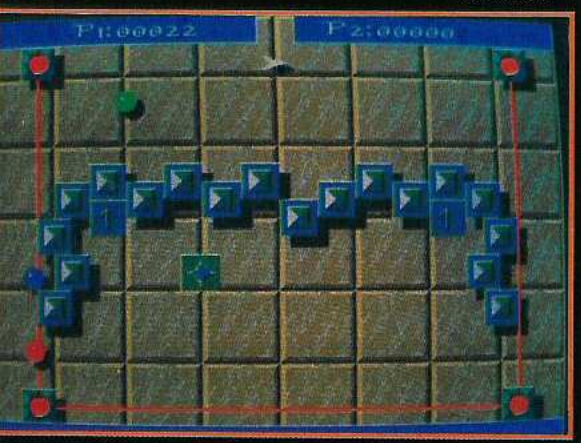
C'est l'histoire d'un mec qui pilote une petite fusée capable de transférer de l'énergie d'un point à un autre. Plus exactement, de permettre le passage d'un faisceau laser entre plusieurs points. Comme chacun sait, l'énergie véhiculée par un tel faisceau est mortelle aussi, il ne faudra pas se laisser emprisonner par le laser. Ce serait presque simple si...

S'il n'y avait pas ces foutues boules porteuses de mort, ces murs infranchissables, ces zones où la gravitation s'accentue, ces têtes de mort à ne pas frôler. Bref, vous l'avez compris, des pièges il y en a partout et l'imagination fertile, voir le sadisme des programmeurs ne nous facilite pas la tâche. Bien sûr, il faut marquer le plus de points possible et, à chaque mort, on repart à zéro. Par contre, on reste sur le tableau en cours, ce qui est très motivant.

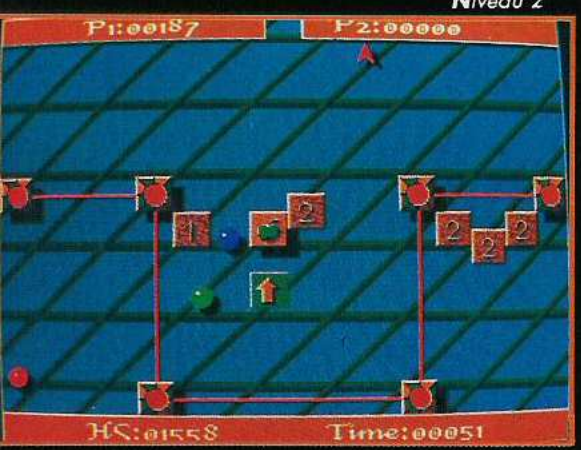
Préparez vous à passer des nuits blanches. Si vous avez aimé Bombuzal, Tétris ou toute autre gâterie de ce genre, Beam va vous brancher immédiatement. Les graphismes sont agréables, l'animation sur Amiga est à la hauteur des prétentions du jeu et la musique est ... géniale. Laissez vous faire mais gare aux nuits blanches, le prof ou le patron risquent de ne pas comprendre le lendemain !

Amiga

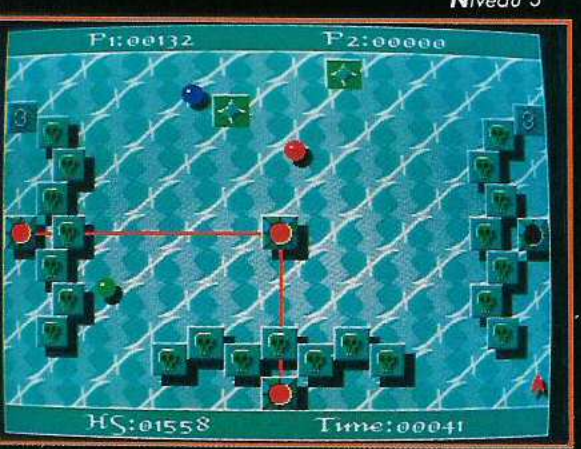
Niveau 1



Niveau 2

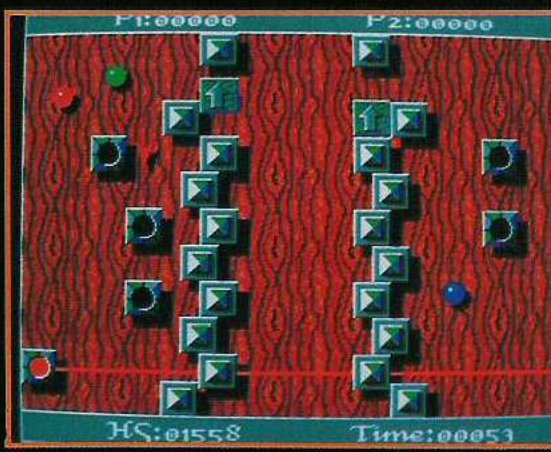


Niveau 3



Niveau 4

Niveau 5



Niveau 6

Les différentes "briques".

TOM & JERRY

ARCADE
MAGIC BYTES

Non, ce n'est pas de la dernière production de MGM qu'il s'agit, mais de l'adaptation sur micro des aventures du célèbre chat, Tom, et de la souris malicieuse, Jerry. Un jeu animé, comme le dessin...

Jerry deviendrait folle pour un morceau de gruyère.

Le pire, c'est qu'il y en a partout dans la maison, du living-room au garage.
Elle court, elle court, la souris, d'une pièce à l'autre en tentant d'éviter Tom qui cherche à l'attraper.

Sauter d'un meuble à l'autre, distraire le chat, l'assommer au besoin, et trouver les passages souterrains qui relient les pièces entre elles...
La journée sera dure, pour vous aussi, si vous consentez à aider Jerry.
Une qualité graphique très honorable, une bonne musique, des gags et des astuces pour éviter le chat, tels sont les ingrédients de base de ce jeu où l'action ne manque pas un seul instant.

Attention, se méfier des apparences ! Sous son aspect enfantin, le jeu est assez difficile en lui-même et il ne sera pas évident de parcourir les 5 niveaux dans le temps imparti.

Un joystick aux réponses rapides est indispensable.

Amiga

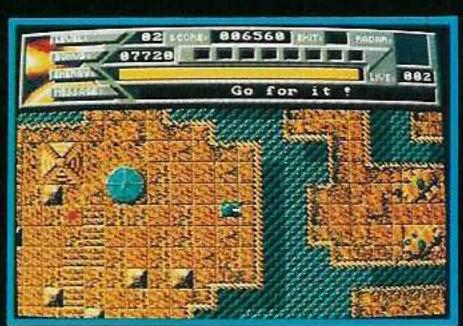
Tom va-t-il se laisser "distraire" par la voiture ?

Jerry, dans la chambre d'enfant, perd 30 secondes !

NIGHTDAWN

MAGIC BYTES
ACTION - REFLEXION

Çà ressemble à un jeu d'action mais, ici, on ne tire pas dans tous les sens, on réfléchit. Une lointaine planète, solidement protégée, sert de théâtre à ce jeu qui risque de vous faire passer, comme à moi, quelques nuits blanches...



Les points rouges sont des mines à éviter.

Barrières et interrupteurs. Trouvez les clés !

A peine sorti de l'école d'ingénieurs, diplôme de robotique en poche, vous voilà désigné pour une mission d'exploration, où la bonne connaissance des robots, et du matériel mis à votre disposition, est un atout essentiel. Mais au fait, Nightdawn est une planète où une illusion ?
Dix niveaux, de difficulté croissante, composent ce soft qui n'est pas sans rappeller Fusion d'Electronic Arts. Ici, il faut parcourir des plateformes, vastes labyrinthes encombrés de pièges où circulent des robots ennemis. Le passage de l'une à l'autre s'effectue quand on a trouvé un certain nombre de «clés», inhibant des protections automatiques, et... la sortie. Le temps est compté et il faut éviter de rester immobile sous peine d'être repéré.
Graphiquement correct, doté d'un bon scrolling et d'effets sonores, Nightdawn requiert de bons réflexes et une certaine logique. Tracer un plan de chaque plateforme ne sera pas inutile...

Amiga

Les Sentinelles de l'air, un jeu micro basé sur le célèbre feuilleton du même nom.
Tous les personnages sont présents : Virgil, Prains, Lady, Pénélope, Parker ...

THUNDERBIRDS

LES SENTINELLES DE L'AIR

©1988 ITC ENT. LTD.
Licensed by ABP Ltd.

Grand Slam vous fera revivre les aventures de la famille TRACEY dans ce superbe jeu de rôle et d'aventure. Alors que la famille est en mission pour sauver deux mineurs piégés, les vaisseaux sont filmés par le Hood, un méchant ennemi destructeur des causes nobles. Cette vidéo des appareils doit être retrouvée et détruite. Mais durant leur recherche du Hood, la famille TRACEY doit affronter de nombreuses situations dangereuses durant lesquelles leur aide immédiate est nécessaire. Un incident requiert que THUNDERBIRD N° 4 plonge au fond de la mer pour aller sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire et s'assurer qu'il n'y a aucun risque pour la santé publique.
De même, Mademoiselle Pénélope et son chauffeur, Parker, sont très motivés dans la recherche d'une piste pour retrouver la cachette du Hood.

Disponible sur
Atari ST, Amiga,
Amstrad cassette et disquette,
C64 et Spectrum.

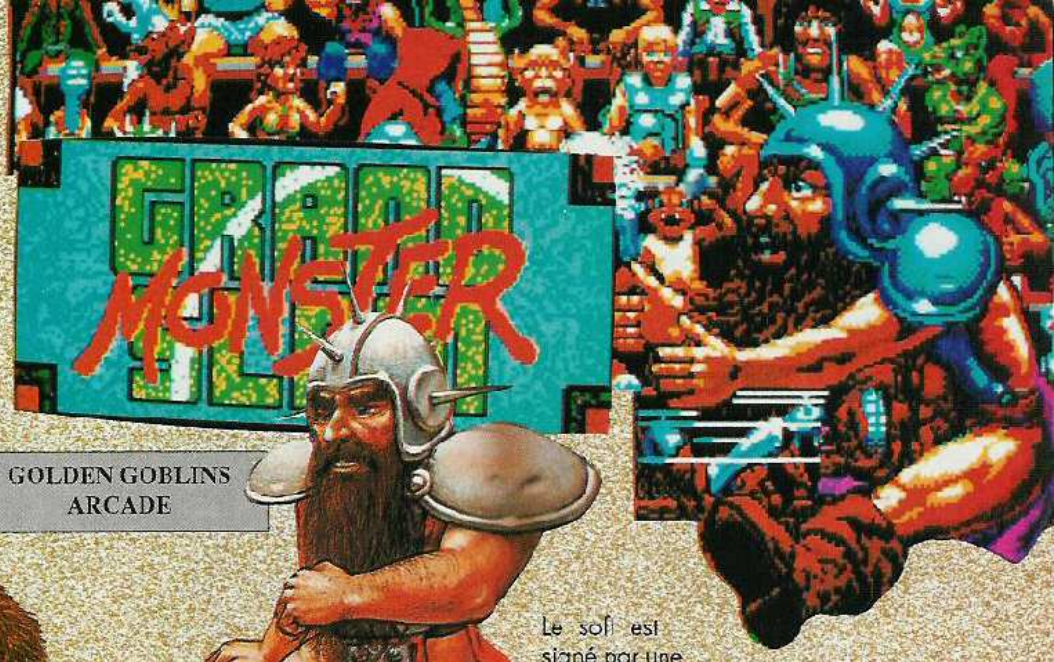
GRANDSLAM

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente



Vous ne connaissiez pas encore cet éditeur, vous allez le découvrir ! Avec ce jeu original, difficile, plein d'humour, il apporte un peu de renouveau dans le monde de l'arcade. Je vous parie que Guy Lusque va se saisir de l'idée pour un prochain jeu TV...

GOLDEN GOBLINS
ARCADE

En des temps éloignés, où il ne subsiste que des monstres, on s'ennuie dans le royaume alors, pourquoi ne pas organiser des jeux ? Imaginons un grand tournoi où s'affronteraient minotaures, amazones, barbares, pieuvres et autres personnages tout aussi sympa que fantastiques.

Le soft est signé par une équipe allemande de Rainbow Arts.

Golden Goblins est un nouveau label mais Grand Monster Slam n'a pas été réalisé par des débutants...

Amiga, PC et compatibles

Vous, le héros, nain émérite, allez affronter en épreuves de qualification, dans un ordre déterminé par tirage au sort, 3 de ces charmantes bestioles.
Le règle est simple : en shootant dans des Beloms, sortes de ballons aussi poilus que vivants, vous devez envahir le camp de votre adversaire.

Attention, si vous expédiez votre projectile dans la foule, vous devrez subir l'épreuve (hilarante) du lancer de canard (vivant).

Si vous parvenez à éliminer votre adversaire (bravo parce que ce n'est pas facile), vous accédez à une épreuve de bonus baptisée « la revanche des Beloms ». Arrivent ensuite la demi-finale et la finale. En fin ce première sélection, il faut envoyer des Beloms (toujours eux) dans la geule de monstrueuses gargouilles.

Là où les concepteurs sont durs avec les joueurs, c'est qu'il faut avoir réussi un sans faute à cette première série, pour affronter d'autres candidats à une seconde épreuve éliminatoire, avant d'accéder à la grande finale du tournoi.

Bien réalisé, avec des animations secondaires sympas, des effets sonores bien travaillés, ce jeu est une réussite qui demande néanmoins une bonne précision dans le maniement du joystick et d'excellents réflexes.

Vos adversaires (2ème niveau). (Amiga)

Le tournoi, première manche. (PC CGA)

Le bonus intermédiaire. (Amiga)

Il faut viser juste, très juste ! (PC EGA)

Les meilleurs arrivent en seconde manche. (Amiga)

La carte d'identité d'un adversaire. (Amiga)

TIME SCANNER

ACTIVISION
FLIPPER

Les habitués des salles d'arcades reconnaîtront avec ce titre un jeu de Sega qu'ils pratiquent peut-être déjà. Ce flipper électronique vient d'être adapté sur nos micros, à commencer par le ST et l'Amiga.

Prisonnier d'une anomalie temporelle, vous allez devoir vous en évader par l'un des multiples couloirs reliant les époques. En tout, quatre niveaux dans ce jeu, le dernier n'étant accessible que si vous avez terminé les trois précédents.
Par contre, vous aurez toutes les chances de voir les différents graphismes des premiers niveaux, dans la mesure où l'on passe de l'un à l'autre très facilement, en envoyant la boule dans les couloirs du temps. De nombreux bonus, des «extra-ball», une boule de feu, qui explose en trois billes différentes, les tableaux sont agrémentés d'astuces et le compteur de points récompensera les plus habiles.
On peut jouer à deux, l'un après l'autre, et les graphismes sont bien réalisés. La boule se comporte parfois de façon étrange, ce qui ajoute quelque piment au jeu. Sur Amiga, les musiques des différents niveaux sont assez géniales. Si vous n'avez pas encore de flipper, sautez sur l'occasion...

Version ST.

Seule la moitié gauche de l'écran est utilisée (Amiga)

Le plateau est en 2 parties, dans le sens vertical. (Amiga)

Atari ST et Amiga

ALIENATOR

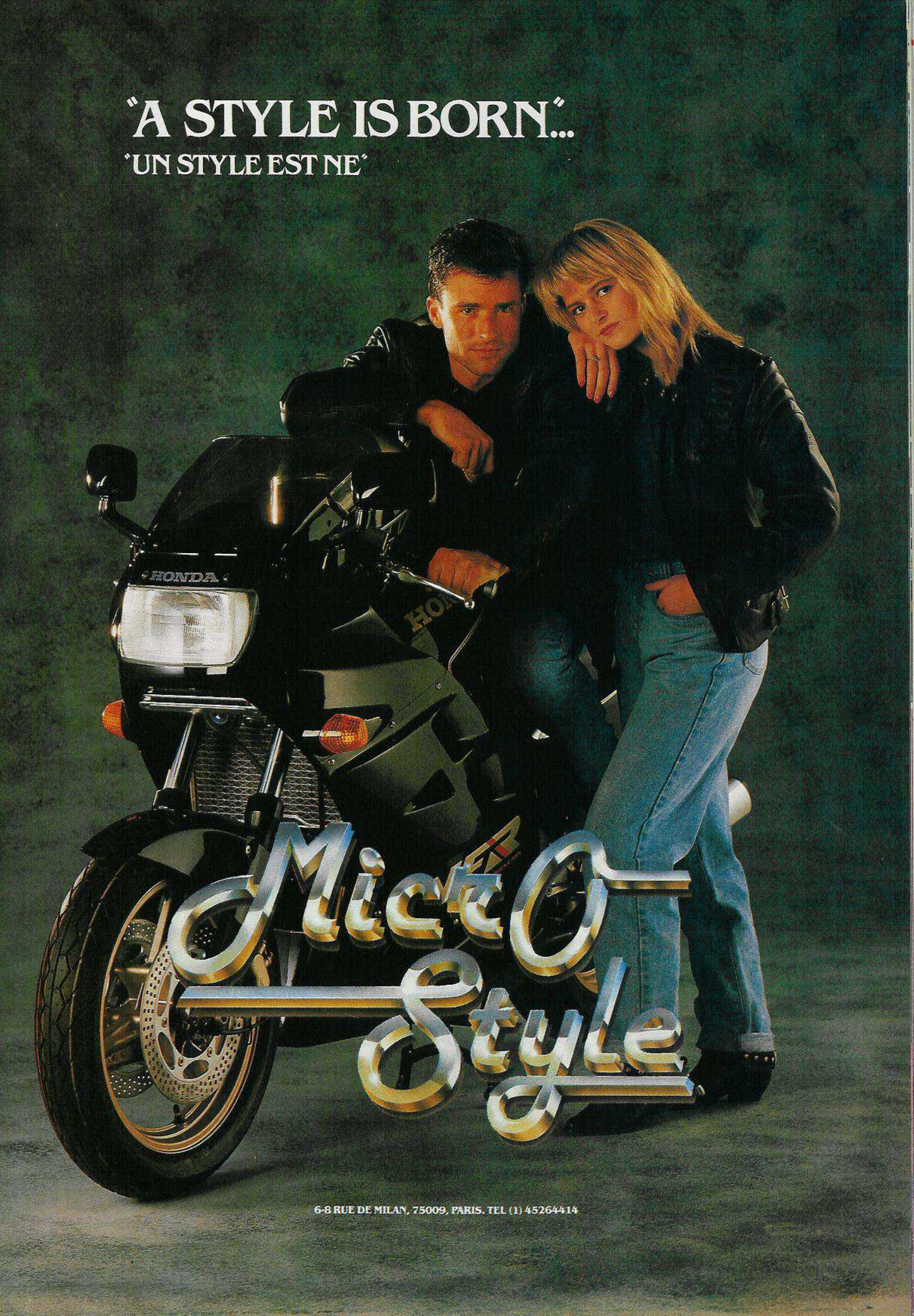
UBI SOFT
ARCADE

Pourquoi Alien a tort ? Pardon, je m'égare dès le début ! Un jeu d'arcade sur Thomson, on en voit pas tous les jours, et encore moins un qui soit bien réalisé alors, pourquoi s'en priver ?

Le thème est simple : un vaisseau-mère vous largue, à bord de votre chasseur (Alienator), sur la surface de l'une des 5 planètes à conquérir. En face de vous, des hordes de défenseurs à anéantir. Allez, un peu de morale : imaginons que c'est pour éviter une surpopulation de ces planètes...
Du son, une bonne animation, de la couleur, la possibilité de jouer à deux : autant d'atouts réunis pour faire un bon jeu destiné à une bécane qui n'en a plus guère.

Sympa pour du Thomson !

Thomson


"A STYLE IS BORN"...
"UN STYLE EST NE"
HONDA
Micro Style
6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414

XYBOTS

IL Y A UN AN LES EXPERTS DISAIENT QUE C'ETAIT IMPOSSIBLE A FAIRE. C'ETAIT TROP GRAND, TROP COMPLIQUE. MAIS NOS PROGRAMMEURS SE REGARDERENT AVEC UN PETIT SOURIRE AU COIN DES LEVRES, ET MAINTENANT LE VOILA...

Il est arrivé et il est sensationnel. Ce jeu est la dernière conversion de jeu de café faite par TENGEN.

Rejoignez le major Rock Hardy et le capitaine Ace Gunn dans leur lutte pour la suprématie et contre l'invasion d'une armée de Xybots.

Avec un écran partagé, pour un ou deux joueurs et une seule aire de vision, vous trouverez que Xybots représente un extraordinaire défi parmi les jeux de tir

C'est de l'action non-stop durant tout le jeu. En utilisant le mode deux joueurs vous vous amuserez comme des petits fous.

Chaque joueur contrôle un personnage et grâce à l'écran partagé chacun a son terrain de jeu. Un plan vous montrera quelle est la section pour laquelle vous vous battez et la position des Xybots qui patrouillent. Et pour garder un peu d'avance, ramassez des petits pois, de superbes armes, des clés et des pièces.

Vivez un véritable challenge avec ce jeu d'arcade. Comme pour tout jeu micro, on peut jouer contre l'ordinateur. Prenez donc les commandes de contrôle en main et aidez l'intrépide duo, Rock et Ace, à débarrasser le labyrinthe de ces monstres métalliques !

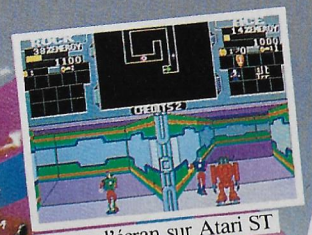


Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur Atari ST

Photo d'écran sur machine de café

TENGEN

The New Name in Coin-Op Conversions.

Disponible sur :
Spectrum cassette et disquette
C64 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Atari ST et Amiga

Disponible dans les meilleurs points de vente

DOMARK

distribué par :
UBI SOFT
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

RAMPAGE

ACTIVISION/ARCADE

Si, petit enfant, vous ne pouviez bâtir un château en cubes sans résister à l'envie de foutre un grand coup de pied dedans, ce jeu, adapté d'un célèbre coin-op, est fait pour vous. C'est simple, il faut tout casser...

Lizzie le saurien géant, Ralph le loup féroce, et George le gorille, se retrouvent sur le petit écran de nos ordinateurs. Adapté par Activision d'un coin-op de Bally, ce jeu défoule un max. Pas moins de 85 villes à détruire, en cassant les immeubles, dévorant les gens, attrapant les hélicoptères etc. Vaste programme de réjouissances pour tous ceux qui nourrissent une haine cachée envers l'humanité.
Dans la peau de l'un de ces trois monstres, le joueur affrontera les policiers et les hélicoptères envoyés contre lui par l'ordinateur. C'est marrant, certes, mais çà le devient encore plus quand on joue à deux ou à trois, surtout qu'on peut bouffer les autres monstres !
Même si les sprites ne sont pas géants, beaucoup de choses bougent sur cet écran et il faudra apprendre à les reconnaître afin de ne pas détruire un téléviseur en fonctionnement (et oui, il implose et on perd de l'énergie), manger des cactus (çà pique) ou encore, tomber d'un building (pas de parachute !)... Les monstres que vous êtes doivent aussi réfléchir un instant. Aie, aie...

Trois monstres en action.

Tout casser, ça défoule !

Amiga

CIRCUS ATTRACTIONS

SIMULATION/GOLDEN GOBLINS

Lequel des deux réussira le mieux à séduire son auditoire ?

Attention, Mesdames et Messieurs, le chapiteau du cirque Morelli vous est grand ouvert pour mettre à l'épreuve vos talents d'artiste ! Cinq épreuves à vous couper le souffle dans un contexte très coloré...

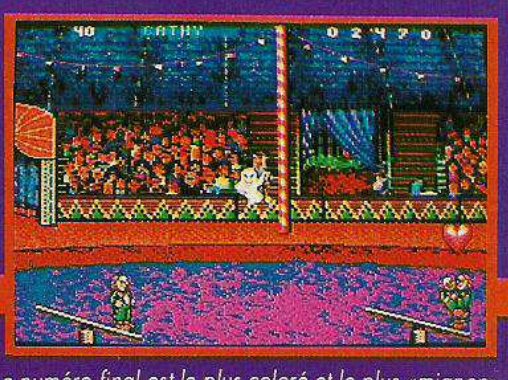
La roue tourne et votre main n'a pas intérêt à trembler.

Après l'entrée musicale traditionnelle et inévitable, vous avez le choix entre un «parcours» complet ou un entraînement dans chaque discipline.
Ainsi, vous pouvez vous exercer dans des numéros aussi variés et impressionnants que les sauts à trampoline, les exhibitions sur corde raide, le jonglage demandant de l'adresse, le lancer du couteau requérant de l'assurance avant de terminer par un numéro de clowns, le cirque ne pouvant exister sans eux...

Chaque numéro a l'avantage de posséder des graphismes très colorés et leur degré de difficulté respectif rend le jeu attractif pour tous.

De plus, il est intéressant de noter que les épreuves sont nombreuses et originales et qu'elles vous demanderont parfois de bien savoir dominer le maniement de votre joystick.

Enfin, n'oubliez pas de noter l'option 2 joueurs qui apporte une pointe supplémentaire de piment..

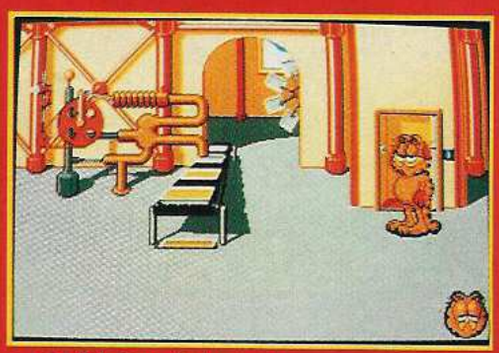


Le numéro final est le plus coloré et le plus «mignon» !

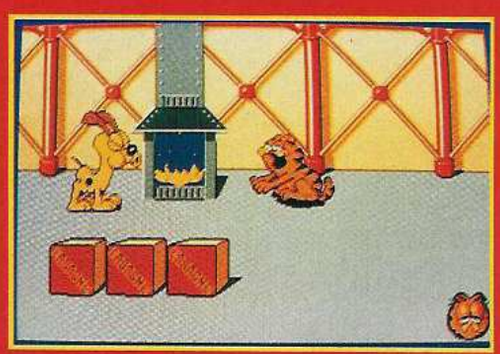
C64

Un saut mal négocié et c'est la chute.

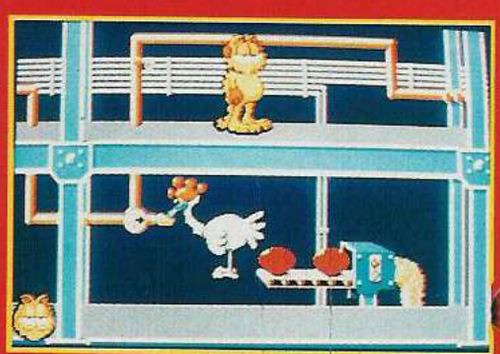
La nourriture offerte par les spectateurs.



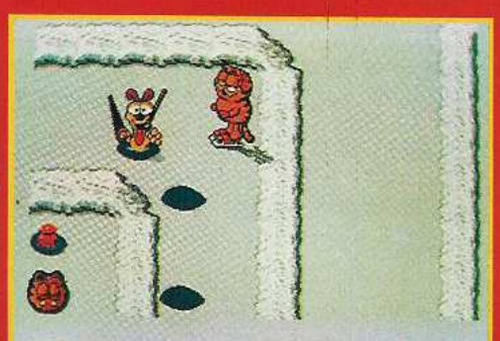
La fabrique de lasagnes.



Trop tard, Odie éteint le feu.



Les poules pondeuses d'œufs en chocolat.



GARFIELD WINTER'S TAIL

THE EDGE
ARCADE

Le revoilou, le revoila. Garfield est de retour.
Que va-t-il encore inventer ?
Odie, le clebs est toujours dans ses pattes.
Il n'a pas compris que Garfield est plus malin que lui.
Des gâteaux, des lasagnes, du chocolat, tout ce qu'il aime :
Garfield fait un beau rêve...
Ne le transformez pas en cauchemar !

Le célèbre héros de B.D. et D.A. revient sur nos écrans d'ordinateurs. Le sympathique félin félon miaule de plaisir. Il s'est endormi dans la cuisine, près du réfrigérateur, après une journée passée à aller et venir comme lui seul sait le faire, et le voilà qui rêve. Il s'imagine être aux sports d'hiver... Drôle de rêve d'ailleurs. Les Alpes et leur blanc manteau de neige le conduisent tout droit en Italie où il découvre une fabrique de lasagnes. Mamma mia (anagramme de miam miam ou presque) ! De l'Italie à la Suisse, il n'y a qu'une frontière et le bon chocolat lui met l'eau à la bouche. Quel beau rêve !

Pour qu'il finisse la nuit en beauté, vous allez devoir aider Garfield à accomplir diverses épreuves. Une descente en skis sur pente encombrée, tout en se ravitaillant au passage, grâce aux gourmandises offertes par les spectateurs. Se goinfrer de lasagnes dans l'usine de fabrication où il est tombé, avant que l'odieux Odie ne vienne souffler sur le feu pour l'éteindre. Alimenter les poules mécaniques (ah, la précision de la mécanique suisse) pour qu'elles pondent de délicieux oeufs en chocolat. Retrouver les poulets, perdus dans la nature, sur un lac gelé. Et dernière épreuve, la village suisse mais, chut, on vous laisse la surprise.

Des sprites de bonne taille et une excellente animation sur fond musical, sont les principaux atouts de ce jeu où il faudra être rapide et adroit à la fois pour prétendre arriver jusqu'au village Suisse.

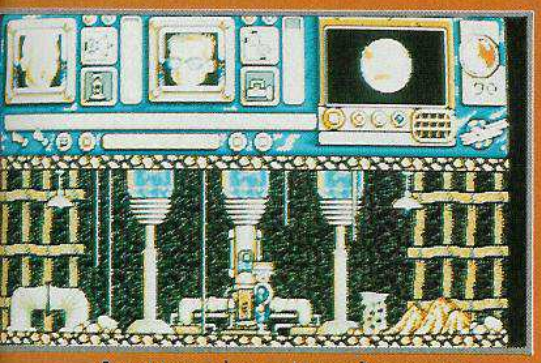
Atari ST

Odie fait des trous dans la glace.

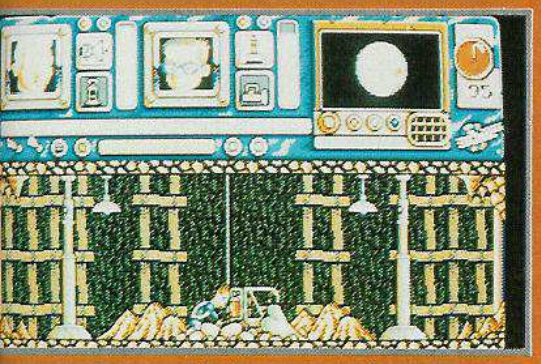
THUNDERBIRDS

GRANDSLAM
ARCADE/AVENTURE

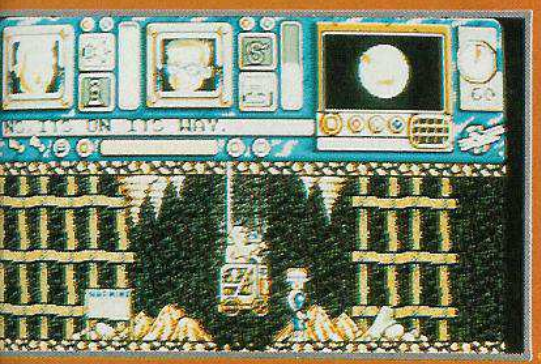
Inspiré d'une série télévisée anglaise, Thunderbirds vous projette avec plaisir dans 4 épisodes de la vie tumultueuse de la famille Tracey. Graphismes de qualité et intérêt de jeu assurés.



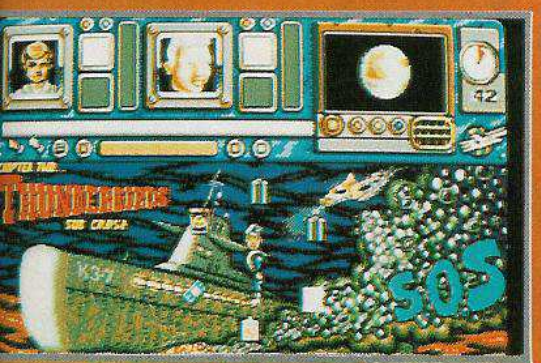
Avant toute chose, réparer l'ascenseur.



Pour atteindre les pompes et les remettre en marche...



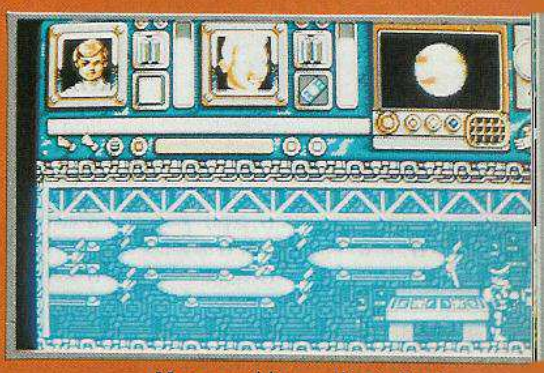
Première étape presque terminée.



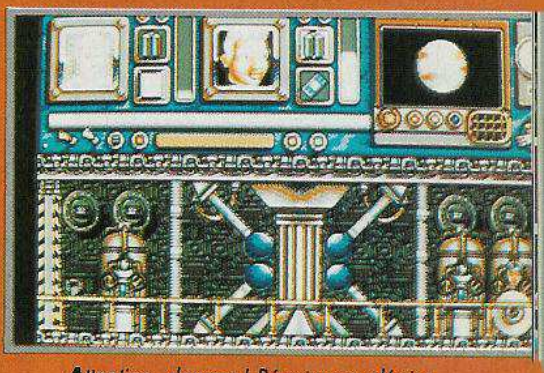
Le choix de l'équipement est important.

Toute l'histoire commence sur une île de l'océan Pacifique en 2063 ; en effet, c'est là que vivent Jeff Tracey et ses fils, Alan, Gordon, John, Virgil et Scott. Cette île paisible cache tout un complexe abritant la base de l'équipe internationale de sauvetage ; en plus de la famille Tracey, s'y trouve le personnage ayant construit la base, Brains. Pour être efficaces, les membres de cette organisation doivent rester secrets et, bien entendu, il y a un méchant, «the Hood» qui a décidé de saboter leurs actions.

Vous entrez en jeu avec la première mission qui consiste à délivrer de pauvres mineurs coincés dans une des nombreuses galeries.
Pour arriver à vos fins, vous dirigez Alan et Brains que vous devez d'abord équiper avec deux objets chacun. A noter que le choix des objets est déterminant pour la réussite de la mission ; ainsi, Alan devra porter une lampe et un klaxon. Quant à Brains, il lui faut au départ au moins une lampe.
Si Alan reste en surface, Brains descend dans les profondeurs de la mine où il doit effectuer 2 actions très rapidement pour qu'elle ne soit pas totalement inondée : trouver un marteau pour réparer un chariot élévateur qui permettra d'atteindre le jusqu'au niveau des pompes qui seront réparées grâce à une clé anglaise. Ensuite, il suffira de repérer les mineurs, Alan les remontera en surface et Brains rejoindra son point de départ. Dans ce cas, vous aurez le mot de passe vous autorisant à passer à la mission suivante : Anderson. Dans cette seconde mission, Gordon et Alan doivent sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire tandis que la troisième mission se déroule en surface dans la Banque d'Angleterre où lady Pénélope et Parker sont à la recherche d'un document.
Quant à la dernière mission, elle oblige Virgil et Scott à poursuivre deux buts : arrêter l'horrible Hood d'une part, et désarmer ou détruire le missile qu'il veut envoyer d'autre part.



Ne pas oublier ses bouteilles !



Attention, danger ! Réacteur nucléaire.

Thunderbirds vous convie donc à de nombreuses heures de recherche passionnantes grâce à un présentation agréable du logiciel et une utilisation très souple du jeu. A voir.

Atari ST

TOP MICRO WORLD

HOLLYWOOD POKER PRO

RELINE SOFTWARE POKER

Elles s'appellent Myriam, Birgit, Frances, Ines et elles n'attendent que toi pour jouer au poker. Tu te dégonfles ? Pourtant, elles ont de bons atouts pour te convaincre car elles n'hésitent pas à offrir leur chemisier pour continuer la partie...

Images digitalisées mais réalisation soignée. (Amiga)

Une loupe et vous observez les détails ! (Amiga)

Alors champion, tu la pousses la porte du casino ?

Ici, à Hollywood, tout est permis. Même si tu n'as que 100 dollars en poche, tu peux venir tenter ta chance.

Ce strip-poker ne se déroule pas en public, c'est évident, mais dans des petits studios forts accueillants où ces demoiselles font monter la température très rapidement.

Les règles du poker, tu les connais.

Tracé des cartes un peu moins fin. (ST)

Avouez qu'elle a du répondant ! (ST)

On ne peut pas dire que c'est un jeu difficile.

Par contre, il faut être perspicace pour découvrir les ruses, les coups de bluff, de son adversaire.
Et ces nanas là, elles savent bluffer...

Allez, mise tes 100 dollars et tu ne le regretteras pas.

Le strip-poker attire toujours les amateurs...
La preuve, on continue à en développer sur nos micros.

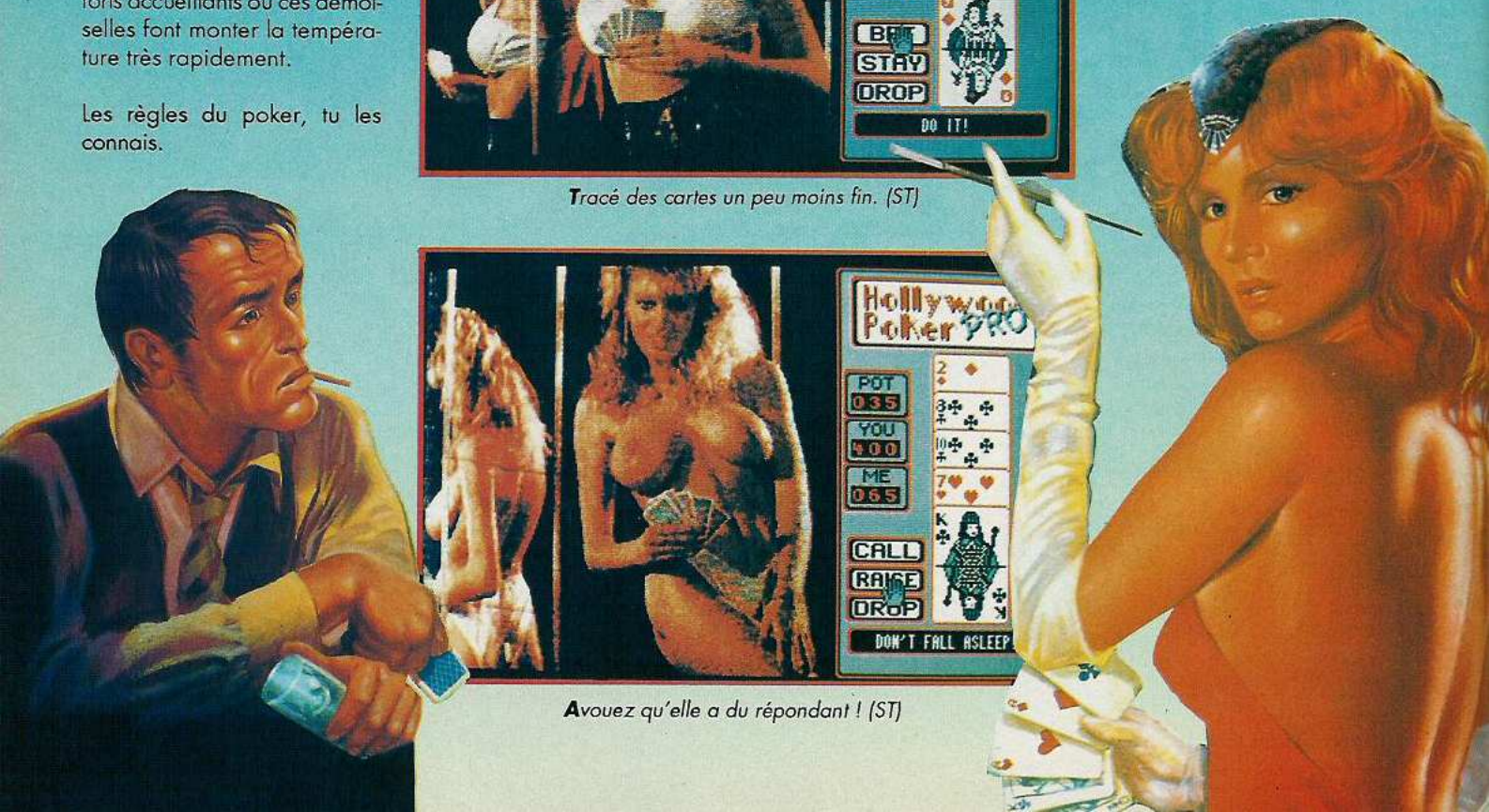
Les modèles de celui-ci ont été choisis pour leur plastique avantageuse et, grâce à la digitalisation, elles sont là en chair et en os (plutôt en chair, d'ailleurs).

Les cartes sont bien dessinées et, surtout sur la version Amiga, la musique est extra.

Le générique, avec une fille qui danse, en dit long à lui seul.

Bref, amateurs de longues nuits blanches et d'émotions fortes, vous savez ce qu'il vous reste à faire !

Atari ST et Amiga



Micro Style

XENOPHOBE

EXTERMINEZ LES ALIENS

- Un excitant jeu d'arcade-action
- Pour un ou deux joueurs
- Des effets sonores étonnants

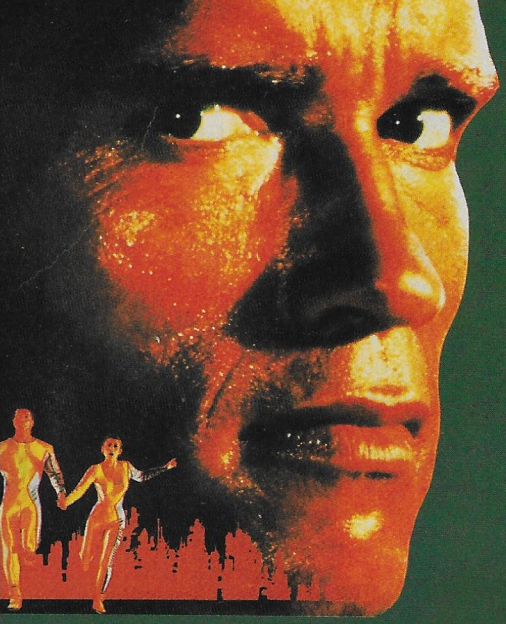
Disponible sur C64, Amiga, Amstrad CPC et Atari ST

UNE ENIVRANTE SIMULATION DE MOTO

- La plus réelle des simulations de motos
- Superbes graphismes
- Son du moteur digitalisé
- De nombreux niveaux de difficulté
- Les plus célèbres circuits de course du monde

Disponible sur Atari ST et Amiga, et en juillet sur IBM PC

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL (1) 45264414



THE RUNNING MAN

GRANDSLAM
ACTION

Devinette. Le héros de ce film était ce bon vieux Schwarzou (les jeunes filles se pâment). L'action se passe en 2019, dans une Los Angeles réduite à l'état de ruines. Le tout est tiré d'un film puisant lui même son inspiration d'un roman. Le titre ? Ben voyez plus haut !

Le jeu assure la suite de cette série. Ben Richards devient malgrè lui le héros de cette émission TV où il faut survivre. Accusé d'un crime qu'il n'a pas commis, il devra affronter 5 épreuves pendant lesquelles sa vie sera mise en jeu. S'il survit, il recevra pour récompense la liberté qu'il vient de perdre.

Vous êtes Ben Richards, à vous de jouer. La musique et les graphismes de ces cinq épreuves créent l'atmosphère du jeu. L'animation est réussie et il faudra de la patience et beaucoup d'habileté pour parvenir, sain et sauf, jusqu'au dernier tableau. Allez, encore un effort et vous vous prendrez pour Arnold !

Atari ST

AIRBORNE RANGER

MICROPROSE
ACTION/STRATEGIE

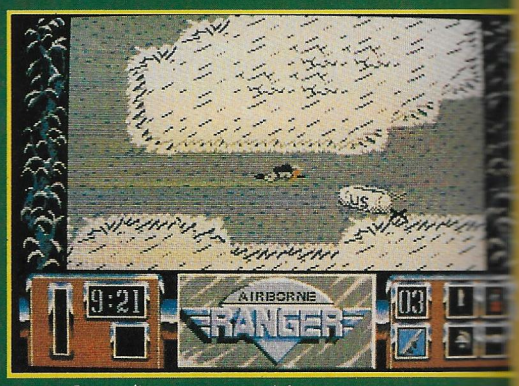
A ne pas confondre avec un banal «Commando», ce jeu requiert autant de qualités de stratège que de réflexes. Hommage au corps des Rangers, il offre au joueur une douzaine de missions variées et une réalisation bien ficelée.

Il est 4 heures du matin. A l'armurerie, vous remplissez vos sacs de munitions : chargeurs pour fusil mitrailleur, grenades, une bombe, et... une trousse à pharmacie. Trois de ces sacs seront parachutés, par vos soins, sur le terrain des opérations. A vous de bien choisir le lieu.
Quelque part sur un aérodrome de l'Arctique, les satellites espions ont photographié un avion inconnu. Il pourrait assurer la suprématie aérienne de nos ennemis. Votre mission, aller voir de plus prêt et ramener un maximum de photos.

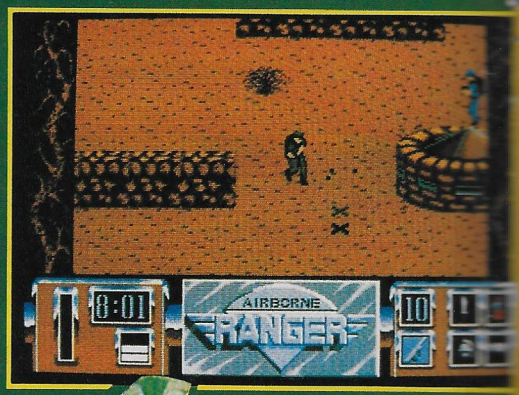
La conversion ST de ce jeu est réussie. Les graphismes sont agréables et l'animation est bonne. L'écran présente à tout moment les éléments essentiels de la mission. Pour réussir, il n'est pas question de tirer sur tout ce qui bouge.
Il faut parfois savoir se cacher, utiliser le relief du terrain et l'effet de surprise. Chaque mission réussie permet de monter en grade et d'être décoré.

Stratégie plus action : une bonne recette pour attirer ceux qui aiment les simulations militaires.

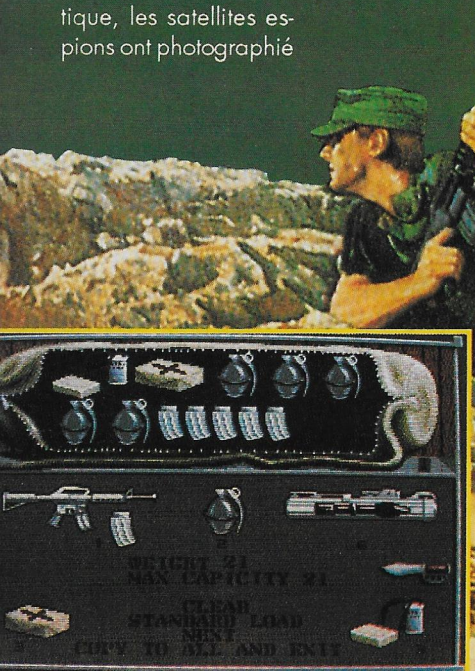
Atari ST



Après l'atterrissage, il faut retrouver le premier sac.



Attention, bunker dangereux !



Première étape, choisir le contenu des sacs.

GOLDEN GOBLINS®

Distribué par :

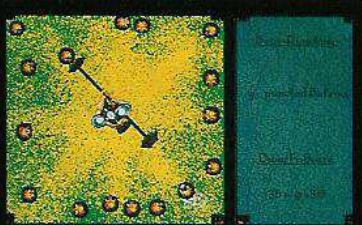
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

GRAND MONSTER SLAM

Photo d'écran sur Amiga

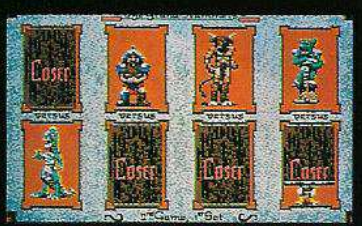
Le stade est en ébullition chaque fois que le robuste nain et ses différents adversaires mettent de petits animaux à fourrure sur la touche.

Photo d'écran sur PC (EGA)



Néanmoins, les petits animaux à fourrure ne se laissent pas toujours piétiner. Leurs attaques fanatiques ont déjà abattu plus d'un nain.

Photo d'écran sur C64



C'est du fair-play ! Lorsque l'on voit ses adversaires sous cet angle, on change vite d'avis ...

Photo d'écran sur ATARI ST

GRAND MONSTER SLAM : LE TERRIBLE COUP DE PATTE DU GRAND MONSTRE. CELUI QUI A VAINCU SON ADVERSAIRE DEVRAIT SE MEFIER DE SES FANS !

Disponible sur Amiga, Atari ST, C64 et PC

Dans chaque boîte vous trouverez une petite miniature en étain : le "golden goblin" (gobelin doré), ainsi que la chance de votre vie ... 50 d'entre eux contiennent un gobelin doré à l'or fin !

Vertrieb: ***RUSHWARE*** · Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: 0 21 01/60 70
Mitvertrieb: Microhändler, Österreich: Karasoft, Schweiz: Thali AG

Disponible dans les meilleurs points de vente

MICRO WORLD ET COMMODORE

Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

2 GRAND

ON A BESOIN DE VOUS

RECOMPENSENT VOTRE TALENT

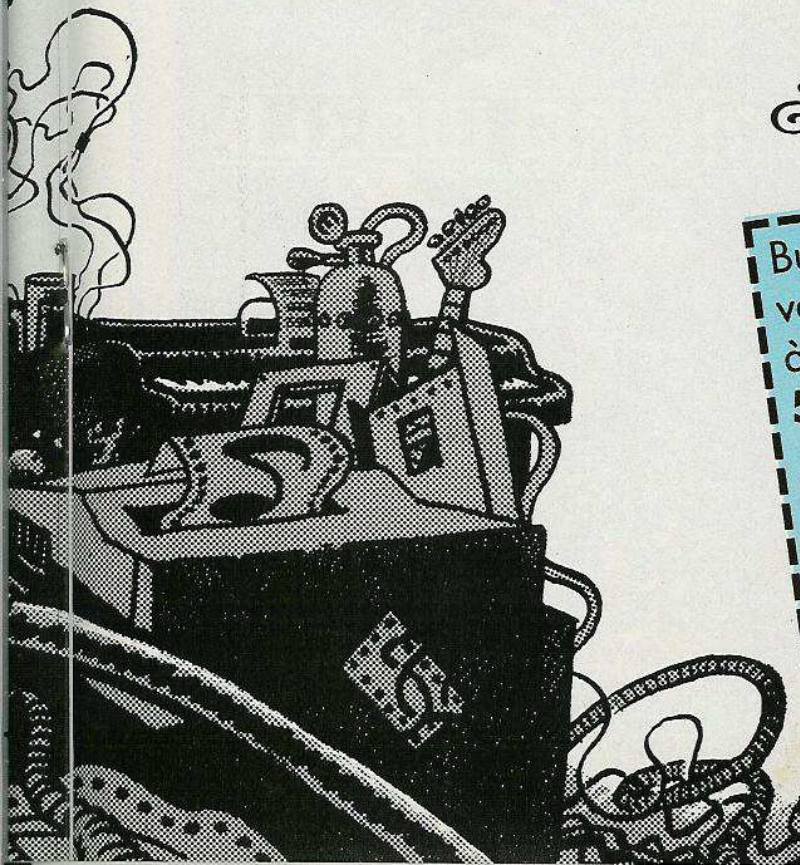
S CONCOURS

• PROGRAMMEURS

Micro World récompense les génies du listing, les programmeurs fous et astucieux.
Envoyez vos réalisations et gagnez des extensions, lecteurs de disquettes, disques durs...

• GRAPHISTES

Commodore récompense votre talent.
Envoyez-nous vos graphismes délirants, vos pages de présentation, etc.
Le meilleur gagnera un Amiga 500 offert par Commodore.



Bulletin réponse à compléter et à renvoyer accompagné de votre œuvre à : **MICRO-WORLD - BP 2 - 56200 LA GACILLY**

NOM : _____
PRENOM : _____
ADRESSE : _____
_____
ORDINATEUR : _____

DES TRUCS, DES ASTUCES

Antoine PERRIN de Valence gagne des logiciels pour son PC

La carte graphique Amstrad n'est pas standardisée. Il est donc impossible d'accéder au mode haute résolution (640x200, 16 couleurs), par les voies "normales" de la programmation.
Il faut redéfinir les routines graphiques.

Pour commencer, il faut savoir que la mémoire écran est organisée en 4 plans (rouge, vert, bleu, intensité) empilés à la même adresse.
Ainsi, par exemple pour afficher un point, il faut d'abord déclarer sur quel plan on veut écrire et, en même temps spécifier ce même plan en lecture (pour afficher une figure, nous devons connaître ce qui est déjà affiché, pour ne pas l'abîmer).

Pour obtenir une couleur, il faut la décomposer en ses couleurs primaires (rouge, vert, bleu plus intensité (couleurs claires)).

Nous obtenons donc les programmes suivants :

- Quick BASIC:

```
SUB InitAmstrad STATIC
 SCREEN 2
 OUT &H3D9,255
END SUB

SUB plot(x,y,couleur) STATIC

 FOR t=0 TO 3
 portecriture=2^t
 OUT &H3DD,portecriture
 OUT &H3DE,t
 IF (couleur AND portecriture) THEN
    PSET(x,y),1
   ELSE PSET(x,y),0
  END IF
 NEXT t

END SUB
```

Rien ne vous interdit de créer d'autres fonctions graphiques. Par exemple si vous voulez créer un sous-programme CERCLE (x, y, rayon, couleur), remplacez PSET (X, Y, 1) par CIRCLE (x, y, rayon, 1) et PSET (X, Y, 0) par CIRCLE (x, y, rayon, 0).

- Turbo PASCAL:

```
USES DOS; en Turbo Pascal 4.0 ou supérieurs

TYPE registers = RECORD CASE INTEGER OF
     1: (AX,BX,CX,DX,BP,SI,DI,DS,ES,FG :INTEGER);
     2: (AL,AH,BL,BH,CL,CH,DL,DH       :BYTE);
     END; en Turbo Pasoal 3.0 ou infèrieurs

VAR reg    : registers;
    ecran : ARRAY[1..16384] OF BYTE ABSOLUTE $b800:0;

CONST select_ecriture = $3dd;
      select_lecture  = $3de;

PROCEDURE Init_Amstrad;
CONST port_select_nombre_couleurs = $3d9;
      interuption_video           = $10;
 BEGIN
 PORT[port_select_nombre_couleurs]:=255;
 reg.ah:=0;
 reg.al:=6;
 INTR(interuption_video,reg)
 END;
```

```
(* Procedure PSET entièrement redéfinie: *)
PROCEDURE pset(x,y : INTEGER; couleur : BYTE);
VAR  adresse     : INTEGER;
     valeur      : BYTE;
     plans_lis   : BYTE;
     plans_ecris : BYTE;
 BEGIN
 adresse:= 1+40*y+x SHR 3;
 IF (y AND 1) <>0 THEN adresse:=adresse+8152;
 valeur:= 128 SHR (x MOD 8);
 FOR plans_lis:= 0 to 3 do
  BEGIN
  plans_ecris:= 1 SHL plans_lis;
  PORT [select_ecriture]:= plans_ecris;
  PORT [select_lecture]:= plans_lis;
  IF (couleur AND plans_ecris) =0 THEN
   ecran [adresse]:= ecran [adresse] AND NOT(valeur)
    ELSE ecran [adresse]:= ecran [adresse] OR valeur;
  END;
 END;
```

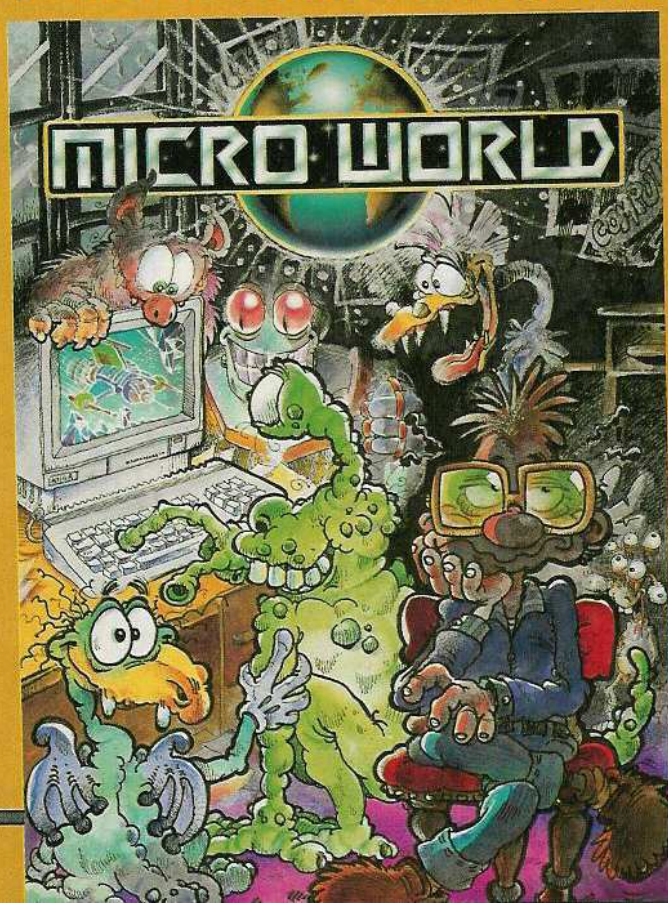
Vous pouvez aussi utiliser votre librairie graphique préférée et faire comme pour l'exemple en BASIC.

N.B. : N'oubliez pas d'initialiser le mode graphique par init_amstrad (ou call initamstrad en BASIC).

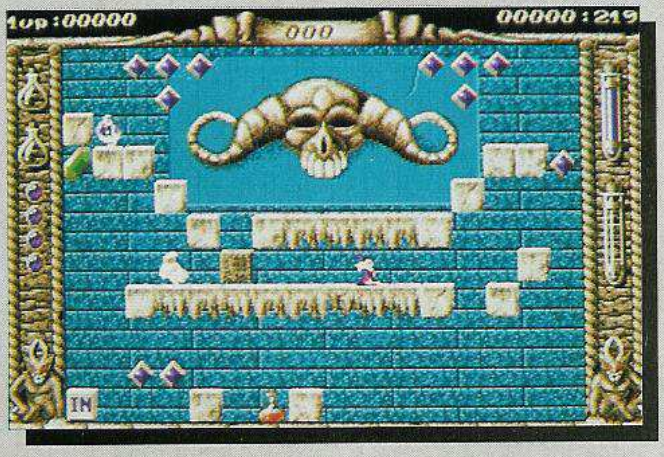
BONS DESSINS.

◇

David-Olivier LARTIGAUD de Bizeneville gagne un Amiga pour son dessin remarquable

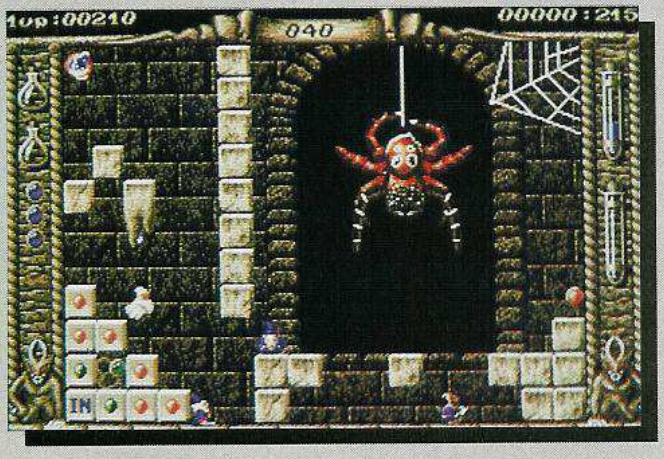


Spherical



Screenshot ATARI ST

Screenshot ATARI ST



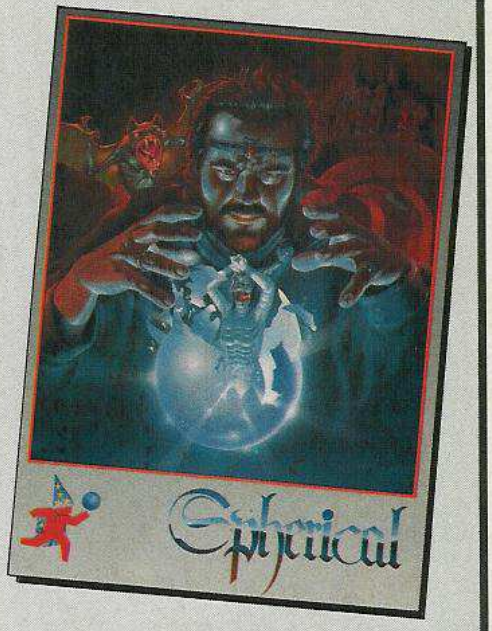
Screenshot ATARI ST

SPHERICAL, c'est un jeu de contrastes qui fait à la fois appel à la magie et à la logique, à l'habileté et l'intelligence. Si le magicien grâce à ses pouvoirs magiques se joue de la loi de la pesanteur pour qu'une boule atteigne son but, alors ce sera à vous de faire preuve de subtilité et de doigté.

Des graphismes époutouflants, plus de 200 niveaux différents, un mode de jeu pour 2 joueurs, de très nombreux secrets cachés et une dizaine de super monstres colossaux et animés.

SPHERICAL, un jeu qui a déjà reçu d'excellents commentaires dans la presse allemande.

Disponible sur C64, Amiga, Atari ST et PC.



Rainbow Arts

Disponible dans les meilleurs points de vente

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

MICROPROSE

Les bonnes réponses étaient :

1. Apache AH64A
2. F-19 Stealth Fighter
3. Airborne Ranger
4. MicroProse Soccer
5. Pirates

ILS ONT GAGNE !

NOM		A GAGNE
Philippe NGUYEN	PARIS	1er PRIX : chaîne Aiwa
Christophe TERAZZI	BEAUMONT	2ème PRIX :1 soft - 1 joystick
Cyrille KERIBIN	GESTEL	3ème PRIX : 1 joystick - 1 tee-shirt
Hervé LE PUIL	VANNES	4ème PRIX : 1 tee-shirt
Benoît MARQUANT	DIJON	5ème PRIX : 1 tee-shirt
Pieter LAMMENS	BORDEAUX	6ème PRIX : 1 tee-shirt
Stéphane VAST	CESSENON	7ème PRIX : 1 tee-shirt
Joris BEDEAU	LE PLESSIS	8ème PRIX : 1 tee-shirt
Christophe FORTIN	CLERMONT-FD	9ème PRIX : 1 tee-shirt
Kim DARARIDH	AULNAY S/B	10 ème PRIX : 1 tee-shirt
Nicolas ROUXEL	DINAN	11ème PRIX : 1 affiche
Eric MORAREAU	ST-PAUL	12ème PRIX : 1 affiche
Philippe DUMONT	EMMERIN	13ème PRIX : 1 affiche
Olivier SCHIANO	MARSEILLE	14ème PRIX : 1 affiche
Frédéric BONNET	FROUZINS	15ème PRIX : 1 affiche
Eric MARCHAND	FESSENHEIM	16ème PRIX : 1 affiche
Christophe PRADIER	RENNES	17ème PRIX : 1 affiche
Christophe BLANCHIN	MONTPELLIER	18ème PRIX : 1 affiche
Vincent VOISIN	CAMBRAI	19ème PRIX : 1 affiche
K. CHAREUKPRASOPCHOKE	PARIS	20ème PRIX : 1 affiche
André CHEREUL	ST-GREGOIRE	21ème PRIX : 1 affiche
Cyril RYCKWACRT	ST-BEAT	22ème PRIX : 1 affiche
Patrice KULHMANN	PERENCHIE	23ème PRIX : 1 affiche
Johny CICLAIRE	ANGERS	24ème PRIX : 1 affiche
Frank MATRON	SCHARRACHERG	25ème PRIX : 1 affiche

TITUS

Il fallait répondre :

1. 80 tableaux
2. Le scrolling
3. Turquie
4. Ferrari F40
5. Jeu d'action et de réflexion

ILS ONT BIEN REPONDU

1er PRIX : Joël CHEMLA – 93170 BAGNOLET

2ème au 10ème PRIX :
- Kévin COLAS
74160 ST-JULIEN-EN-GENEVOIS
- Richard BENVENUTO
45100 ORLEANS
- Sébastien GOUESQUE
34500 BEZIERS
- Xavier LEPINE
93200 ST-DENIS
- Amandine BRETON
83490 LE MUY
- Latifa BAIDI
78300 POISSY
- Isabelle SANGLIER
02000 LAON
- Jacqueline GUBRI
27400 LOUVIERS
- Gérard MONNIER
27400 LOUVIERS

Bloodwych

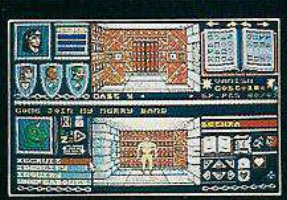
distribué par

UBI SOFT

1 Voie Félix Éboué

94000 Créteil

DISCUTEZ ! MARCHANDEZ ! MENTEZ EFFRONTÉMENT !!!



Photos d'écran sur ST

Bientôt disponible sur :

Amiga - Atari ST

Amstrad Cassette & Disquette

C64 Cassette & Disquette

Spectrum Cassette & Disquette

A l'aube, le peuple de Bloodwych se réveille. Un être étrange né d'un mélange de races, apparaît parmi eux.

Sa mission consiste à capturer le démon qui dort dans le château de Bloodwych, lieu féerique et fantastique.

Tant que les "Cristaux Sanguins" restent unifiés, le Benemoth restera calmement dans sa cachette pour l'éternité. Si leur mouvement se divise, il sortira pour apporter l'obscurité dans le monde.

Ce jeu de rôle unique, se déroule dans un monde fantastique et permet des interactions avec l'environnement jamais vues auparavant.

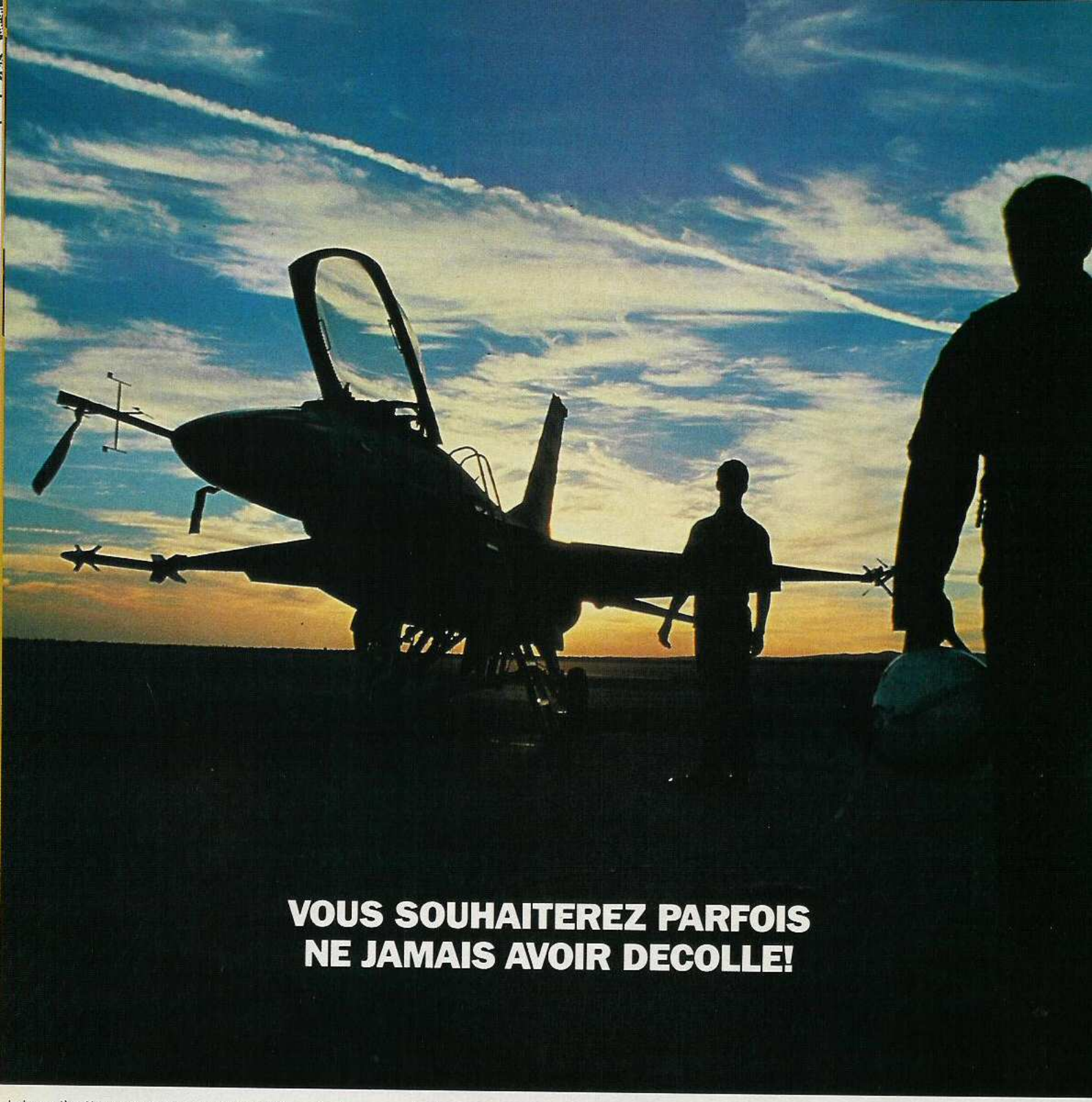
Discutez, marchandez, négociez, mentez effrontément s'il le faut !

La forte implication de chacun des personnages dans Bloodwych, donne un style de jeu de rôle très riche dont vous rêvez depuis longtemps.

Possibilité de jouer à un ou deux joueurs avec un mode simultané.

Voici le jeu que vous attendez depuis longtemps.

BLOODWYCH, pour ceux qui osent !

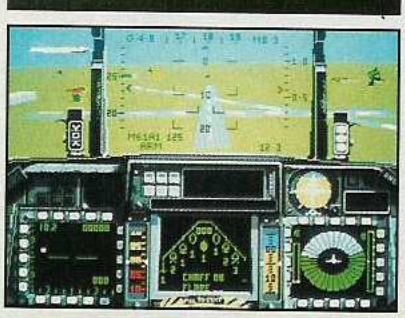


VOUS SOUHAITEREZ PARFOIS NE JAMAIS AVOIR DECOLLE!

Le jour se lève. Vous rejoignez les autres pilotes au QG pour discuter des objectifs de la journée. La tactique, les manoeuvres de combat... tout un univers minutieusement reconstitué dans F-16 COMBAT PILOT. Pendant l'exposé avant le vol, vous donnez vos instructions aux armuriers et organisez votre attaque...

La menace d'une destruction imminente et l'inquiétude provoquée par un combat d'importance sous force G vous met sur le qui-vive.

F-16 COMBAT PILOT



Atari ST screen.

Au mieux de votre entraînement, vous êtes passé maitre dans l'art d'accomplir les 5 missions que peut remplir le F-16, de l'interception air-air à la mission de reconnaissance.

Mais maintenant – Opération Conquête – le conflit qui, vous l'espériez, n'aurait jamais lieu, est sur le point de se déclencher! Les forces aériennes, l'armée de terre et toute l'infrastructure stratégique sont menacées...

Vous n'avez jamais eu à faire face à un tel danger auparavant!

MAINTENANT DISPONIBLE SUR AMIGA

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

fnac

BLACK BOX

Digital Integration

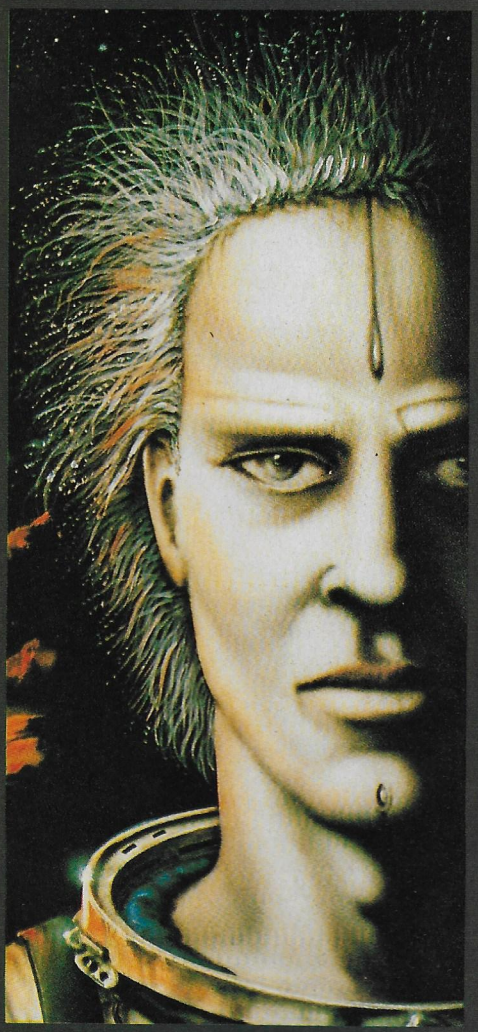
The Real World of Simulation

Digital Integration Limited
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road Camberley
Surrey GU15 3AJ
Angleterre
Téléphone (0276) 684 959

MILLENIUM 2.2

ELECTRIC DREAMS
SIMULATION SOCIETE

Les Terriens, trop préoccupés qu'ils étaient à se battre entre eux, avaient toujours sous-estimé la probabilité d'une collision avec un astéroïde. Pourtant, c'est ce qui s'est passé et, spectateur impuissant de l'anéantissement d'une partie de la Terre, vous allez devenir le principal acteur de la sauvegarde de la race humaine.

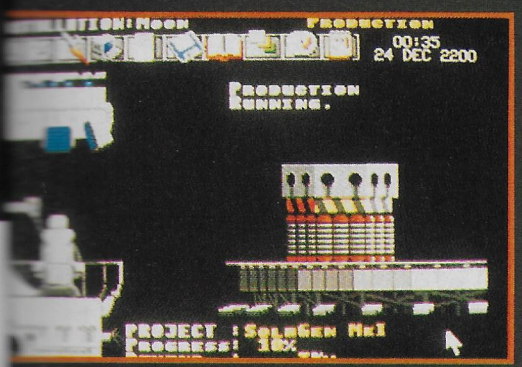


Des sondes, envoyées vers les planètes proches ou éloignées vont vous renseigner sur la possibilité d'y implanter des colonies. Avant d'expédier un vaisseau habité sur l'une d'elles, il faudra y construire une base. Enfin, ne laissez pas votre population trop à l'étroit : construisez des nodules d'habitation pou qu'elle puisse s'accroître.

Bien réalisé, le jeu se déroule en «temps réel» (avec une accélération de ce dernier). Les graphismes sont corrects, les animations des séquences «action» également. L'option de sauvegarde permet de préserver certaines situations (jusqu'à 4). Un jeu qui devrait plaire à tous ceux qui aiment réfléchir, plaçant le joueur devant les réalités d'une gestion de société.

Atari ST

Le jeu est géré par un système d'icônes (en haut).



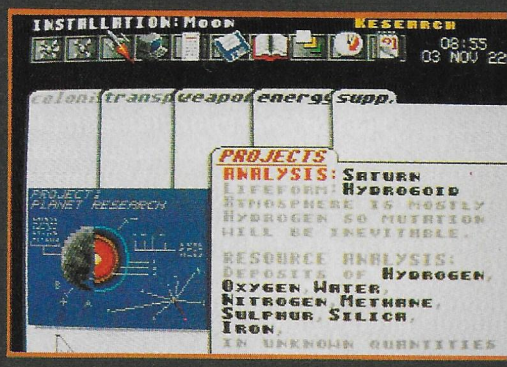
Les générateurs sont indispensables pour produire de l'énergie.

Les ressources propres à la Lune doivent être exploitées.

Les charges nucléaires, les calculs des mathématiciens les plus compétents n'y ont rien fait : astéroïde géant a frappé la Terre déclenchant un immense cataclysme auquel vous avez assisté depuis une base lunaire où vous menez des expériences scientifiques. Cette base va devenir la seule chance de survie de la race humaine. A vous d'utiliser tous les moyens dont vous disposez afin de lancer une exploration des planètes voisines.

La notice est trop succincte sur ce sujet aussi, nous allons vous donner quelques conseils pour bien débuter avec Millenium. Pour commencer, il faut exploiter les ressources de la Lune. L'unité d'extraction ne pourra tourner que si vous avez de l'énergie. La mise en oeuvre d'un générateur de puissance convenable est nécessaire. Le bureau d'études ne devra pas rester sans rien faire. Les projets élaborés par ce dernier seront confiés, si vous les jugez réalisables, à l'unité de production.

Une sonde a été envoyée vers Saturne.



L'unité de recherche dépouille les données fournies par la sonde.

Au PC défense, une attaque a eu lieu.

THE KING OF CHICAGO

CINEMAWARE
AVENTURE-ACTION

Capone est fini. Il lui faut un successeur. Et les requins vont devoir se battre pour acquérir son empire...

Caractéristique du jeu, le système à choix multiples.

Séquence action : tirez sur la voiture !

Après l'arrestation du célèbre Al Capone, le 24 octobre 1931, un affreux truand, Tony Santucci, tente de mettre la main sur Chicago. Cependant, cet état de fait est une formidable opportunité pour vous. Dans le quartier Nord, un vieux chef, proche de la retraite, est bien faible sur son trône. Il vous faudrait l'éliminer pour pouvoir posséder un tremplin suffisamment important qui vous hisserait au niveau de l'empire de Santucci. Les armes à feu vont encore parler. Et s'il le faut, n'hésitez pas à recourir aux attentats. Les bombes sont parfois plus anonymes que les balles. Attention ! L'ennemi est coriace et les mafieux ne sont pas non plus des enfants de choeur. Heureusement, Ben, un vieux du métier, vous donnera de précieux conseils. Encore faut-il réussir à le convaincre de se joindre à vous dans cette guerre des gangs...

Conçu comme un film des grandes années du cinéma Américain, ce jeu vous transportera dans un nouveau type d'aventure. Les visages des personnages que vous rencontrerez sont digitalisés, le reste du décors est dessiné. Le mélange des deux est superbe. De plus, les visages s'animent lorsque les personnages parlent. Devant un problème précis, il vous faudra choisir entre plusieurs options. Là encore une bonne connaissance de l'anglais voire de l'argot américain est nécessaire pour pouvoir jouer. Parfois, pour régler un problème précis, vous devrez jouer une phase d'arcade. Vos réflexes seront alors mis à rude épreuve. En cas d'échec, vous pourrez être blessé, voire tué. Ce sont les risques du métier...

Atari ST

TOTAL ECLIPSE II

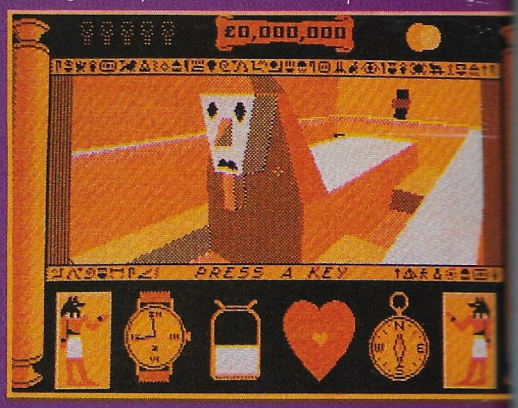
THE SPHINX JINXS
INCENTIVE

Ne vous laissez pas piéger par la similitude entre les emballages : il y a du nouveau dans Total Eclipse en la personne d'une suite sous-titrée The Sphinx Jinx. Le Grand Sphinx, ornement sacré de la pyramide, vient d'être éparpillé dans les différentes pièces du bâtiment. C'est toujours en tant qu'archéologue que vous devrez rechercher les morceaux avant que l'éclipse totale n'ait lieu.

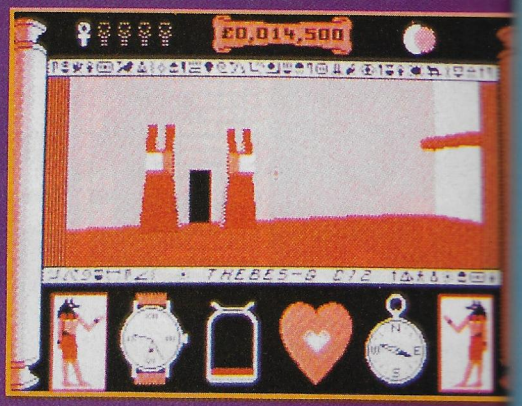
Pour vous aider dans votre quête, vous disposez de plusieurs instruments tels que boussole, gourde et pistolet. La montre sera utilisée uniquement pour mesurer le temps s'écoulant inexorablement vers la fin du jeu. Les habitués des jeux Incentive et du Freescape ne seront pas du tout dépaysés et retrouveront avec joie les pièges tordus et les casse-têtes parsemant cette catégorie de logiciels. Pour les autres, il faut rappeler que le Freescape est un procédé de représentation en 3D particulièrement réaliste donnant l'impression de se déplacer à l'intérieur de chaque pièce. Les morceaux de Sphinx se ramassent très facilement puisqu'il suffit de passer dessus pour les téléporter dans une salle spéciale. On procède de la même manière avec les trésors parfois rencontrés. Cela permet d'augmenter son maigre salaire d'archéologue sans trop se fatiguer. Sinon n'oubliez pas de tirer sur tout ce qui ne bouge pas : cela révélera des passages secrets ou mettra en marche des mécanismes cachés. Attention aux lanceurs de fléchettes empoisonnées qui accéléreront votre rythme cardiaque et vous obligeront à vous reposer (donc à perdre du temps). Autre élément important : votre gourde doit toujours être à un niveau décent. Remplissez-la régulièrement aux (rares) points d'eau.

CPC

Le grand Sphinx, dans toute sa splendeur.



Attention, lanceurs de fléchettes envue !

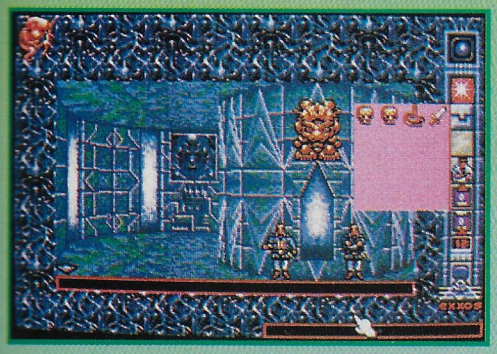


KULT

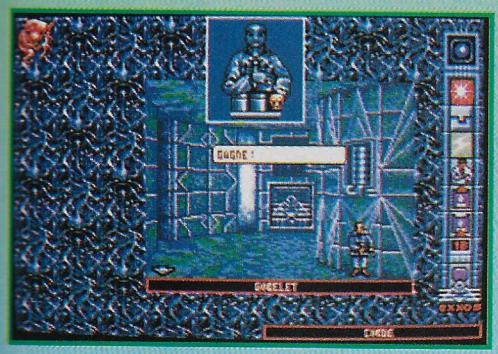
EXXOS AVENTURE

Le gobelet est à vider dans le serpent de gauche et il ne faut pas oublier de lancer le dé.

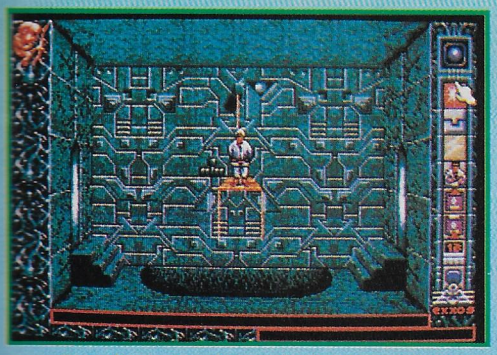
Suspendez-vous au crochet avant de sauter sur le monstre...



Un crâne donné à un Protozorq permet d'échanger un objet.



Mais l'échange n'est effectif que si vous gagnez au bonneteau holographique !



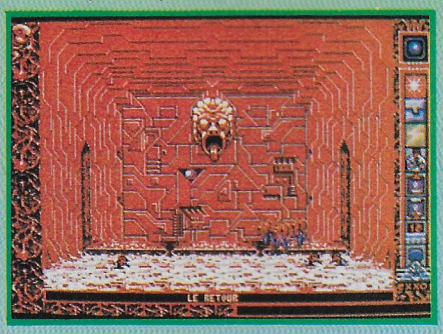
Dans l'épreuve du pendu, l'œil sur le levier permet d'accéder au second niveau.

Pour mener à terme cette troublante aventure se déroulant dans un superbe contexte, vous aurez besoin de tous vos pouvoirs, de toute votre foi et de toute votre confiance en vous-même.

Vous pénétrez dans ce Temple afin de retrouver votre amie, Saï Faï ; en tant qu'aspirant, pour espérer progresser dans vos recherches, vous devez devenir Divo. Pour cela, vous avez cinq épreuves à remplir avec succès pour obtenir cinq crânes et recevoir en contrepartie l'Oeuf, élément indispensable pour aller au niveau supérieur ! Pour remporter chaque épreuve, vous devez posséder un objet bien précis et découvrir le mécanisme qui libérera le crâne. Ensuite, vous pouvez aller à l'échangeur et obtenir un objet différent en donnant un crâne à un Protozorq, féroce gardien. Mais ces Protozorqs possèdent aussi une arme, le zapstick, qui vous sera nécessaire pour lutter contre Deilos, puissance de l'abîme, par lequel il faudra passer et repasser si vous voulez revoir Saï Faï. Le Temple est constitué de l'Orbite du Maître des épreuves avec l'entrée des cinq salles pour les épreuves et un passage menant à l'Anno qui est une ceinture externe de liaison. Dans ce domaine, vous pouvez rencontrer, en plus des nombreux Protozorqs, des Vorts qui sont la représentation vivante d'une erreur et d'autres aspirants avec lesquels vous pourrez parfois faire des échanges d'objets, mais dont il faudra surtout se méfier ! Pour vous aider, vous avez en permanence Fœtus avec vous qui vous relie télépathiquement au centre Tuner d'une part, et vous possédez toute une panoplie de pouvoirs Psi d'autre part.

Doté de superbes graphismes et d'un scénario original, Kult vous séduira à coup sûr d'autant plus que le déroulement du jeu se gère très simplement à partir d'icônes et que l'animation est remarquable. A découvrir !

Devant une telle «créature», vous ne pouvez que ramper... et l'embrasser !



La jonction entre l'Orbite du Maître et l'Anno.

Un aspirant donne toujours de mauvais indices mais en l'attaquant, vous pouvez parfois récupérer des objets.

Atari ST

CINEMAWARE
PRESENTS

Photo d'Ecran sur Amiga

Photo d'Ecran sur Amiga

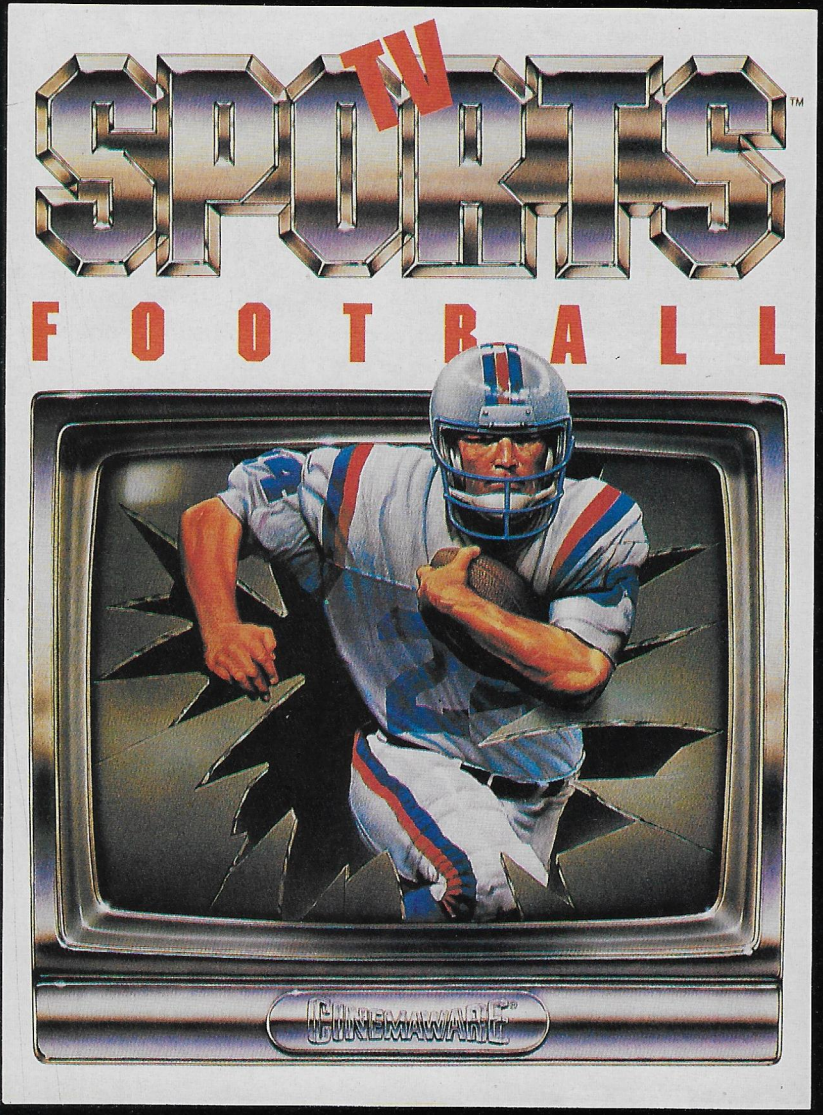


Photo d'Ecran sur Amiga

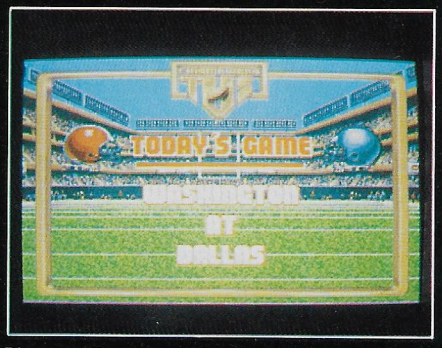


Photo d'Ecran sur Amiga

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. (16-1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente

LEGEND OF DJEL

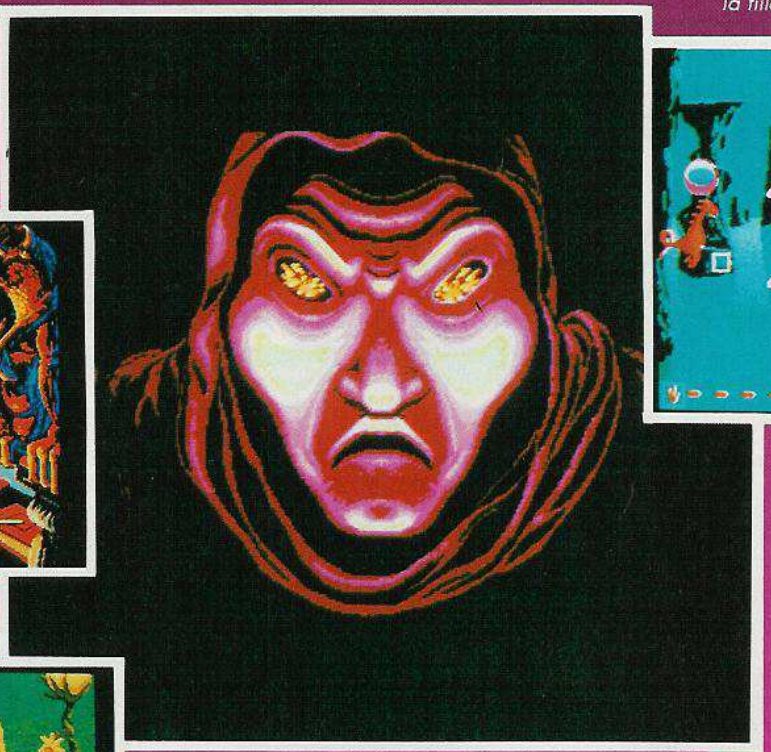
TOMAHAWK
AVENTURE

Pour sauver son royaume des pires calamités infligées par trois envoûteurs, Djel, sorcier de l'air, doit utiliser avec finesse tous les pouvoirs en sa possession... Intrigue captivante et graphismes de bonne qualité sont présents pour vous envoûter à votre tour.

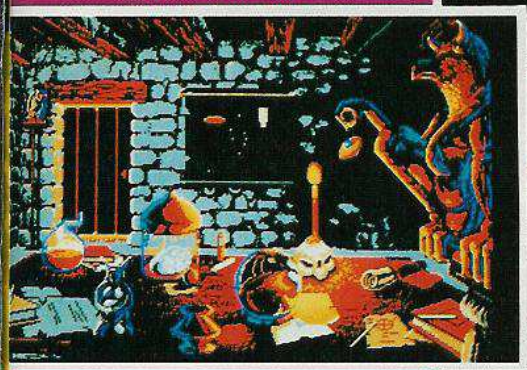
Pour résumer très succinctement l'histoire dans laquelle vous allez pénétrer, sachez que vous avez trois «missions» à accomplir si vous ne voulez pas voir sombrer votre royaume : retrouver la fille d'Azeulisse pour que votre peuple puisse à nouveau avoir des enfants, fournir à Kal suffisamment de pièces d'or pour que son peuple arrête de piller les récoltes du royaume et trouver les ingrédients nécessaires à la composition d'une potion qui guérira Théros, atteint d'une maladie et qui est la cause des épidémies décimant votre peuple. Toute action commence dans votre antre qui comprend deux pièces ; la première renferme tous vos ustensiles et les statuettes vous permettant d'entrer en contact avec les envoûteurs et la seconde contient l'alambic qui vous sera d'une grande utilité le temps venu (en effet, trois chauves-souris et une fleur de plomb vous permettront d'obtenir dix pièces d'or).

Pour supprimer les pillages, Kal demande beaucoup d'or.

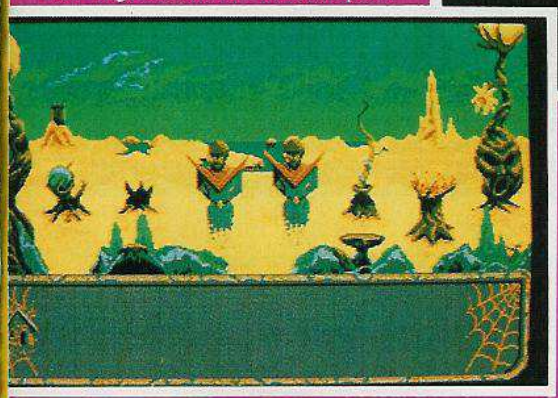
Il faut posséder un bijou ayant appartenu à la fille d'Azeulisse pour espérer la retrouver.



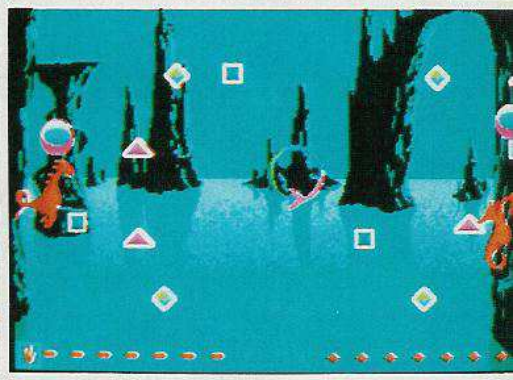
Tous les détails de l'antre sont importants, même la fenêtre.



Le maître des lieux accepte de vous aider car l'agencement du décor lui plait.



Aucun pouvoir n'est à négliger.



Phase de combat par la force.

Par ailleurs, pour recueillir des renseignements et progresser dans vos recherches, vous aurez la possibilité de vous rendre dans différents pays.
Ainsi, par exemple, dans les Pays Mouvants, vous découvrirez un indice sur la fille d'Azeulisse à condition d'ordonner les éléments du paysage dans un agencement qui siéra au maître des lieux.
De même, sur les rives escarpées de l'Océan de Nacre, il sera possible de se procurer un œil de nymphe, élément nécessaire à la confection de la potion...
Enfin, certaines de ces visites dans les différents pays ne pourront être positives que si vous sortez vainqueur d'un combat qui pourra se dérouler par la force ou par l'esprit.
Doté de graphismes aux couleurs chatoyantes, Legend of Djel vous offre tellement d'investigations possibles que vous passerez sans aucun doute plusieurs heures devant cette aventure.
A découvrir.

Atari ST

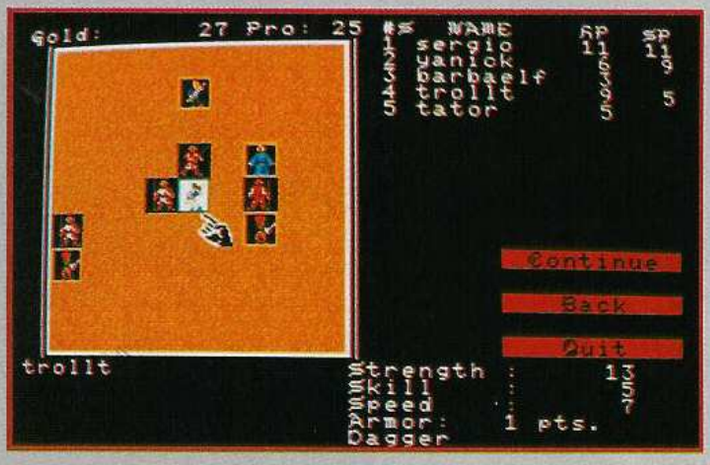
DEMON'S WINTER

SSI/DONJONS & DRAGONS

Le grand spécialiste des D&D, SSI arrive avec des produits de qualité sur l'ATARI ST.

Le village d'Ildryn n'est plus. Malgré la défense héroïque des villageois, les adorateurs de Xeres étaient bien les plus forts et les plus nombreux. Seuls les femmes et les enfants furent épargnés.
Les descendants des malheureux, devenus entre-temps adultes, ont décidé de prendre les armes pour venger leurs ainés. Ils leur faut se constituer en équipe, pour affronter les obstacles qui les séparent de Xeres. Chacun des cinq membres de ce groupe à un rôle précis à tenir. Comme tout bon D&D qui se respecte, les castes, les origines et les capacités divergent d'un personnage à l'autre. A vous de tirer parti des aptitudes de chacun... Attention ! Pour utiliser certaines armes, il vous faudra atteindre un niveau d'expérience suffisant. Ce n'est pas parce que vous avez de l'or pour acheter une épée que vous êtes qualifié pour l'utiliser. Chaque victoire vous rapportera de l'or, des armes, de l'expérience. Sur votre chemin, outre les brigands, monstres, mutants communs dans ce genre d'aventure, vous pourrez rencontrer des labyrinthes, des villes, des commerçants et même des prêtres, qui si vous n'êtes pas croyant, se feront un plaisir de vous convertir. Le denier du culte n'est pas de refus non plus.
N'hésitez pas également à dessiner une carte du monde que vous allez parcourir car il est suffisamment grand pour s'y perdre et suffisamment dangereux pour y mourir. Durant les combats seule une bonne stratégie de groupe vous permettra de survivre. Si vous exposez trop les plus faibles, ils mourront.
Les graphismes, sans être exceptionnels, sont réussis et les icônes explicites. Comme dans beaucoup de ces jeux, une bonne connaissance de l'anglais est primordiale. L'aventure vous tiendra en haleine des heures durant : vous n'êtes pas au bout de vos peines. Mais la vengeance est un plat qui se mange froid...

Atari ST



Présentation d'écran assez classique...

... et graphismes plus fouillés.

HILLSFAR

SSI/DONJONS & DRAGONS

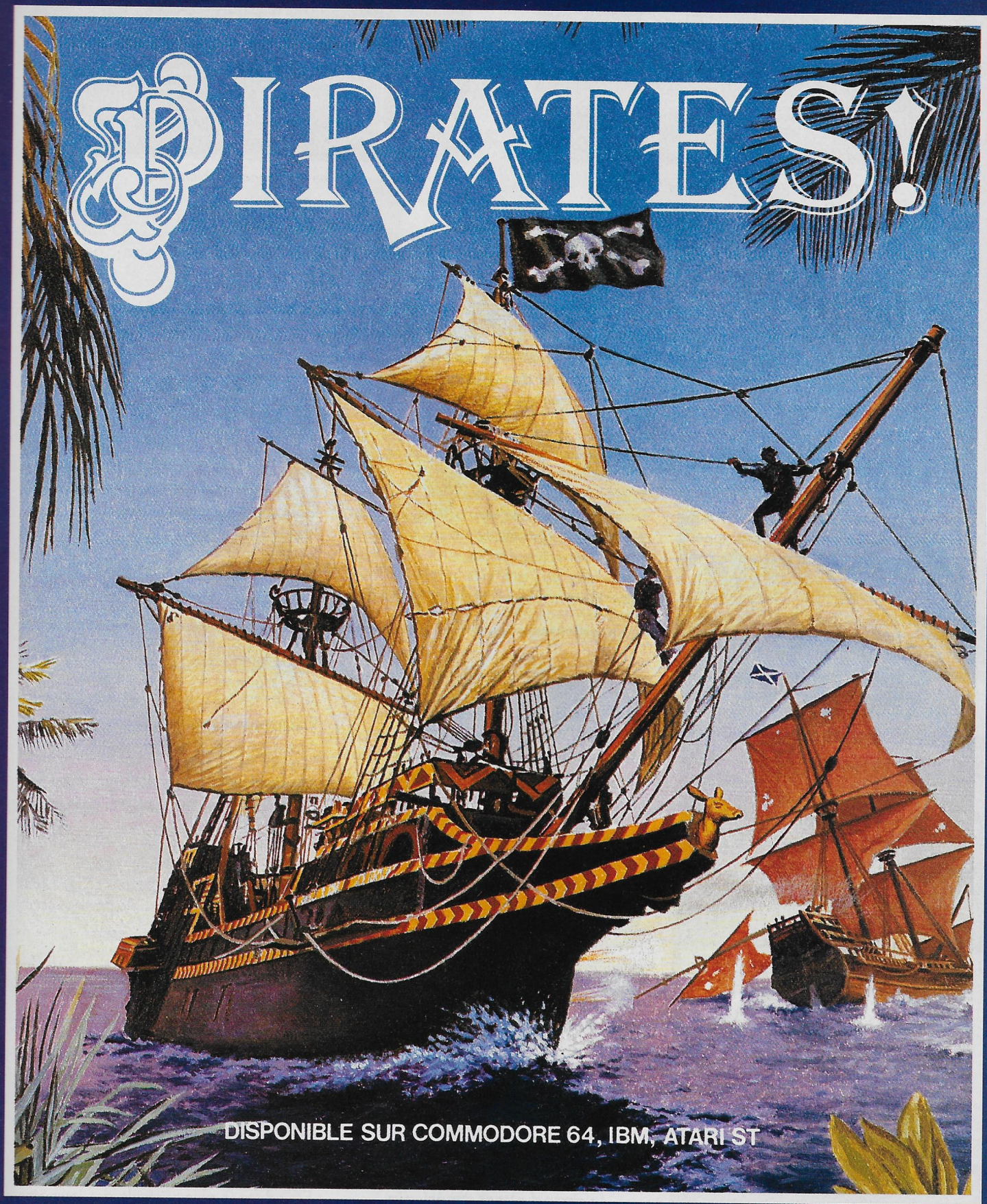
◀ *Dans les labyrinthes.*

Action ! Archers, en avant ! ▶

L'un des doyens de la micro familiale, le C64, est ici fort bien utilisé à travers un D&D d'un genre nouveau.

Après quelques semaines de rudes campagnes, vos vivres se sont épuisés de manière plus qu'alarmante. A quelques lieues de votre camp de base, il y a la cité d'Hillsfar. La route est dure et mettra votre fidèle monture à rude épreuve, tant elle est encombrée d'obstacles dangereux, qu'il vous faudra éviter sous peine de chute. Une fois en ville, vous devrez trouver la guilde de votre caste (Guerriers, Magiciens, etc, ...). Facile, il suffit de frapper à la porte des grandes maisons pour découvrir la bonne. Après quelques heures de repos, le maître de la guilde vous indiquera votre mission. Ainsi vous pourrez mettre à jour le terrible secret de Hillsfar. Mêlant à la fois action et aventure, ce jeu est une totale réussite. Il intéressera aussi bien les fous du joystick en fusion que les calmes, plus intéressés par la réflexion. Plusieurs épreuves vous seront proposées : Combats, tirs, vols, fouille de labyrinthe etc. Autre particularité du logiciel, vous pouvez récupérer des personnages créés avec les autres productions SSI, tel Heroes of the Lance. Mais vous pouvez aussi utiliser ceux déjà fournis avec le jeu ou définir votre propre aventurier. A noter enfin que les graphismes et les animations sont particulièrement bien réalisés. L'humour n'a pas non plus été oublié et, ô miracle, si la documentation est en anglais, une aide traduite (plus ou moins bien) vous permettra de vous familiariser avec les commandes. Un must dont l'adaptation sur d'autres machines est déjà quasiment terminée.

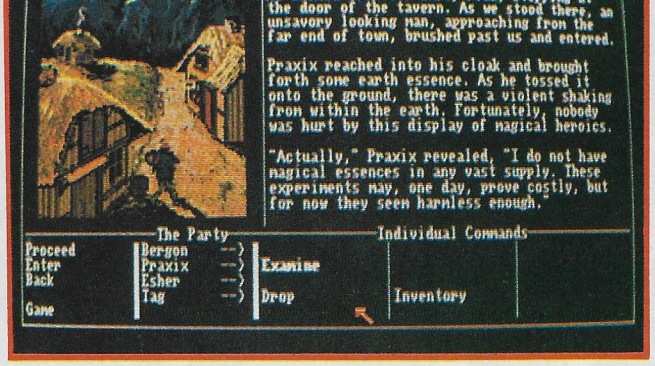
Atari ST



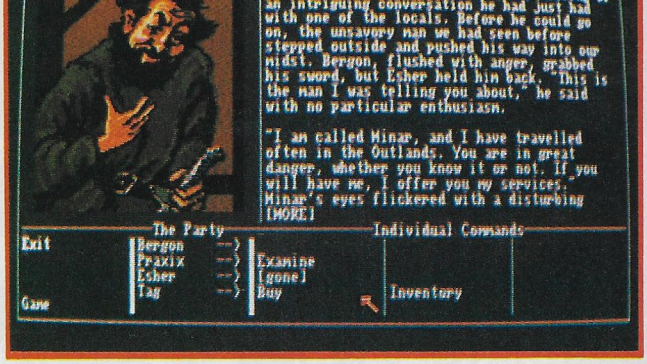
MICROPROSE

LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL: (1) 45 26 44 14



Des graphismes très travaillés malgré leur taille.



Un jeu passionnant et bien conçu.

JOURNEY

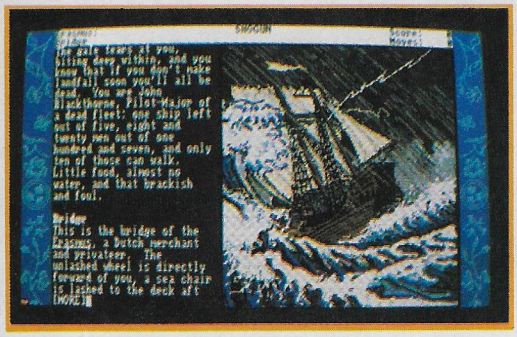
INFOCOM/AVENTURE-ROLE

C'est la famine qui s'annonce. Plus de récoltes, la terre souffre du manque de pluies et, au fil des jours, les espoirs des villageois s'amenuisent. Ah, si l'on pouvait retrouver Astrix, le magicien un peu sorcier...

Une première équipe est déjà partie à sa recherche sans succès. Du reste, on n'a plus de nouvelles de ce groupe. C'est pourquoi une seconde équipe de 4 personnages s'apprête à partir en voyage à la recherche d'Astrix. Composée de Bergon, l'homme fort du groupe, de Praxix, un magicien, de Esher et de Tag. C'est d'ailleurs ce dernier qui raconte l'histoire...
Et le joueur, alors ? Il intervient régulièrement, pour décider des actions à entreprendre. Ses choix tisseront une trame qui pourra mener jusqu'à l'issue tant attendue. Ne croyez pas que cela puisse se faire rapidement... Ce qui est certain, c'est que vous ne serez jamais bloqué dans ce jeu, où les issues sont multiples. Une centaine de dessins viennent illustrer un conte où le texte et l'interactivité priment sur le reste. Un plaisir pour ceux qui ne sont pas rebutés par l'anglais.

Amiga

SHOGUN



Quelques graphismes apparaissent dans cette aventure texte.

INFOCOM/AVENTURE

En ce début de 17ème siècle, les Protestants (Anglais et Hollandais) mènent une guerre d'influence et de fait contre les Catholiques (Espagnols et Portugais) qui les conduit jusqu'en Asie, au Japon.

Abord de l'Erasmus, John Blackthorne approche des côtes du Japon.
En mission secrète dans l'océan Pacifique, dominé par les Espagnols, ce marin talentueux va vite découvrir que la mer est encore moins dangereuse que les combattants Japonais.

Il débarque en pleine lutte entre deux guerriers, Toranaga et Ishido, brigant tous deux le poste de shogun.

Dans cette aventure qui privilégie essentiellement le texte, vous devrez choisir vos alliances et faire preuve de diplomatie.

Intelligemment conçu, le jeu offre à tout instant une aide susceptible de vous sortir de l'impasse.

Amiga

GOLDRUSH

SIERRA/AVENTURE

Du Sierra traditionnel...

Allez, dites-le tout haut, la ruée vers l'or, ça vous fait rêver ! A travers une légende où certains ont fait fortune et d'autres perdu leurs illusions, revivez une aventure dans le grand ouest américain.

Fait marquant de la fin du XIXème siècle, la ruée vers l'or devait attirer vers l'ouest, en particulier en Californie, bon nombre d'aventuriers américains.

Imaginez un peu l'épopée pour ces citoyens !

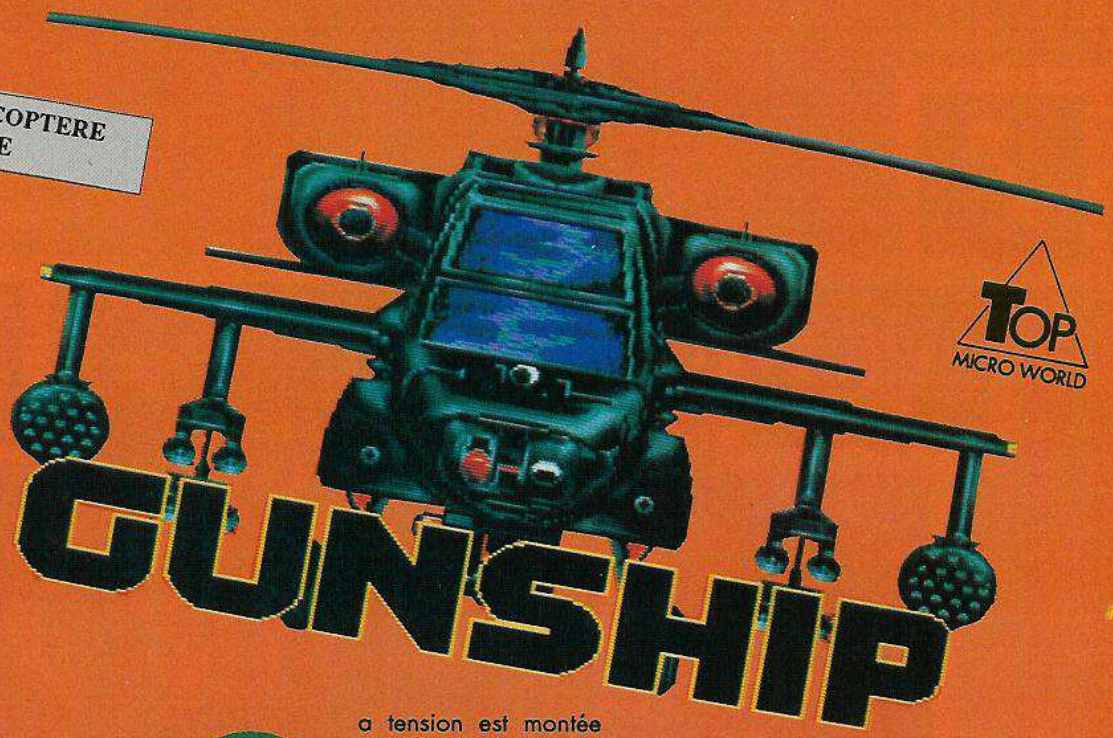
D'abord, il fallait s'équiper, ensuite survivre aux dangers de la longue traversée d'est en ouest.

Enfin, une fois sur place, se battre pour une concession et tâcher de l'exploiter au mieux pour s'enrichir.
Ecrit dans le plus pur style des jeux Sierra, Goldrush offre au joueur une aventure, animée, assez difficile qui le retiendra pas mal de temps.

Une bonne connaissance de l'anglais est souhaitable.

Amiga

SIMULATION HELICOPTERE
MICROPROSE



GUNSHIP

TOP MICRO WORLD

Enfin, le voilà ! Le célèbre Gunship est disponible sur Amiga. De très bons graphismes, des scénarios variés et des bruitages à la hauteur de la machine. Un must à posséder absolument.

La tension est montée trop haut.
Pour asseoir leur crédibilité dans cette zone perturbée qu'est l'Amérique Centrale, les USA doivent montrer leur force.

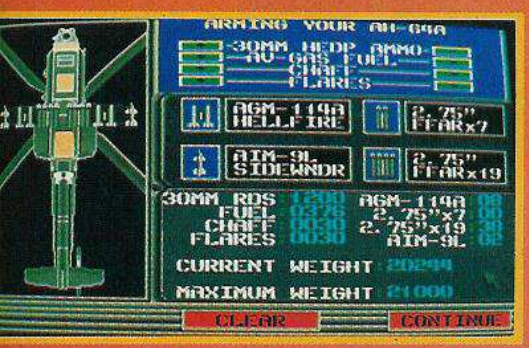
Salle des opérations, 18 heures. Le sergent O'Grasstrip du 82ème Airborne Squadron a pris connaissance de sa mission : anéantir une concentration d'infanterie ennemie à 25 km plus au nord. Dans le bureau de l'Officier de Renseignements, il apprend que les forces révolutionnaires disposent de missiles à courte portée mais aussi, d'une défense anti-aérienne assez importante.

Sa décision est prise. Avec son équipier, il va tenter de détruire également l'objectif secondaire qui leur a été assigné, le QG des forces ennemies. Son affectation sur Apache AH-64A, une machine de guerre redoutable, lui laisse entrevoir une carrière militaire pleine d'avenir s'il sait faire ses preuves.

Dans la lignée des softs MicroProse les plus réussis, Gunship met le joueur dans la peau du héros. Le manuel, entièrement traduit en français est épais d'une centaine de pages. On y apprend les bases du pilotage d'un hélico, les techniques de combat et comment reconnaitre les matériels ennemis. La réalisation technique est un sans faute. La belle page titre, illustrée d'une musique de circonstance, annonce un jeu dont la durée de vie est incontestablement longue. Si après toutes ces indications vous n'avez pas encore compris que Gunship est indispensable, vous n'aimez certainement pas les simulations...

Amiga

L'ordre de mission. Cette fois, peu de risques.



Le choix de l'armement est important aux niveaux élevés.

Coup au but sur un char soviétique.

Une mauvaise rencontre, un hélico ennemi.

Cible principale de cette mission, le dépôt ennemi.

Retour à la base.

il est silencieux,
il est rusé,
il est envahissant,
il est ...MECHANT !

Amiga Screens Shown

WICKED

L'univers est vivant grâce au miracle de la bienveillance universelle.
Mais le diable a pénétré dans les douze plus grandes constellations à travers les portes de la destruction. Il se répand très vite, devenant de plus en plus grand, luttant pour le pouvoir.
Vous, simple mortel êtes appelé aux bons services du Dieu soleil pour purger l'univers du diable.
Apprenez à détester la force du diable. Détruisez-le !
Découvrez ses nombreuses façades, ses forces et ses faiblesses.
Il s'étale, il envahit, il se répand et il est ... MECHANT.

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Disponible dans les meilleurs points de vente

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

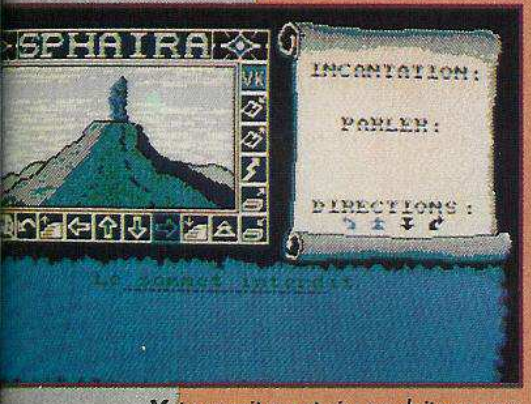
Distribué par **UBI SOFT**
1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX. Tél. (16-1) 48. 98. 99. 00

SPHAIRA

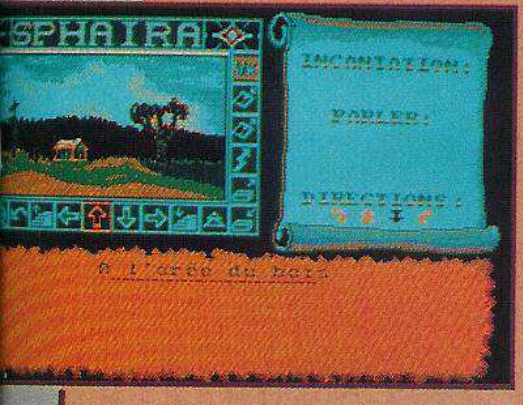
UBI SOFT
AVENTURE

Archéologue perdu au fin fond du Pérou, vous devenez le Sauveur du monde de Sphaira, refuge de l'Atlantide. Seulement, pour mériter ce titre, vous devez faire preuve de persévérance, d'intuition et d'observation et de réflexion...

Première vue après la sortie difficile des cavernes.



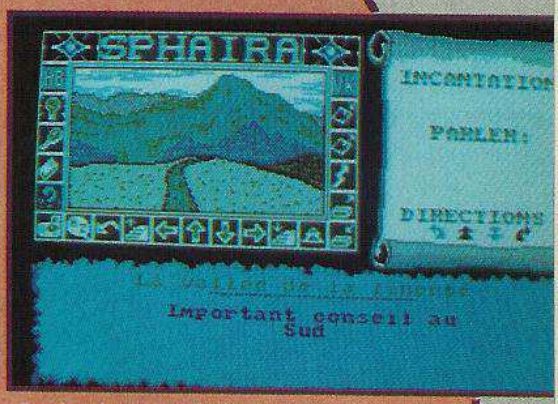
Votre esprit aventurier ne doit pas vous emmener inconsidérément à tous les sommets.



Cette maison est un élément essentiel.

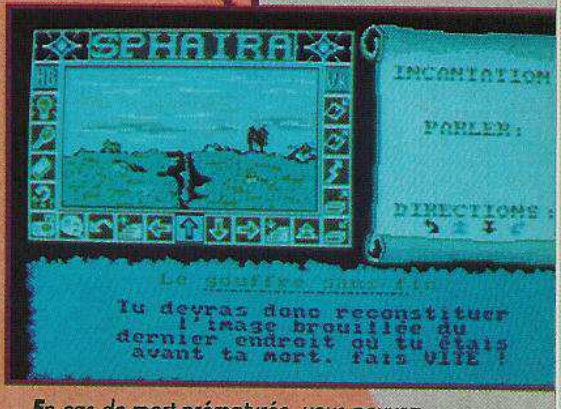
Tout commence dans une suite de cavernes obscures et magiques dans lesquelles il n'est même pas possible de se référer à la logique pour les déplacements. Une fois de retour à l'air libre, vous commencez votre chasse aux indices... Tout en effectuant ces recherches, faites bien attention de ne pas vous faire piéger par les marécages, les falaises à pic ou la rencontre avec le Néant. Avant toute chose, il faut savoir que vous n'êtes jamais seul et que vous pouvez user et abuser de toute aide qui peut se trouver sur votre chemin. C'est d'ailleurs grâce à elle que vous aurez la formule qui, ajoutée à l'action et au but qui vont bien, vous permettra de lancer votre première incantation. Dès lors, les démons du grand chêne vous laisseront la possibilité de continuer votre route en toute tranquillité à la recherche du Vieux Sage. Ce personnage est très important car lui seul possède la solution de l'énigme que vous posera le vagabond Toran à l'entrée du Néant. Et, vous le savez bien, du Néant à la Liberté, la distance est courte... Mais, malgré tout, le monde de Sphaira est encore loin à cet instant !
Pour progresser dans cette aventure captivante, vous disposez de tout un choix d'icônes entourant la fenêtre graphique où se déroule l'action. En plus des fonctions traditionnelles, vous en avez une pour utiliser les objets que vous possédez, une pour vous diriger dans une des 4 directions mais avec une plus grande force que le déplacement normal, une pour prendre une photo et, très important, une pour lancer vos incantations. A ce sujet d'ailleurs, il faut savoir que vous devrez posséder une très forte concentration pour rendre vos incantations efficaces car, en effet, il faudra rendre une sinusoïde plate... Servie par de beaux graphismes, Sphaira a en plus l'avantage de se dérouler en deux parties offrant chacune un degré de difficulté qui satisfera tous les aventuriers.

Amstrad CPC



En cherchant bien la porte de la liberté n'est pas loin.

Traitez bien ce personnage ; il vous permettra de répondre à Toran.

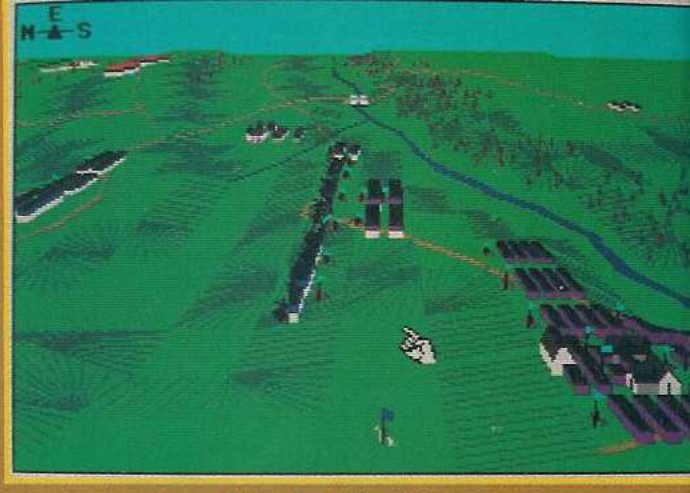


En cas de mort prématurée, vous pouvez rejoindre le monde des vivants en résolvant 2 énigmes ou en reconstituant 1 image.

WATERLOO

PSS
WARGAME

Et si on refaisait l'histoire ? Juin 1815, l'armée Napoléonienne subit une cuisante défaite. A la place de Bonaparte, auriez-vous gagné face à Wellington ? En route vers Waterloo et sa «morne plaine»...



Notez la représentation moins conventionnelle des troupes.

Trahie par l'un de ses généraux, l'armée impériale est écrasée en Juin 1815 par l'alliance Prusso-Anglaise. Une triste débandade où seule la célèbre garde du général Cambronne tiendra ses lignes jusqu'au bout.
Des pertes considérables : 40000 hommes du côté français, 22000 du côté de la coalition. En tout, plus de 230000 soldats étaient en présence.

Choisissez votre camp : vengez Napoléon en laissant l'ordinateur gérer les troupes de Wellington ou, perfide traître, mettez vous à la place de l'Anglais.

Dans cette plaine de Belgique où ne subsiste qu'une stèle commémorative, l'ordinateur aurait-il pu faire mieux que les fins stratèges en présence ? Un jeu fascinant, où le graphisme classique des wargames a été amélioré, qui conserve l'intérêt de la confrontation avec l'ordinateur tout en permettant à 2 joueurs de s'opposer... et de refaire l'histoire.

Les différents mouvements peuvent être visualisés au bas de l'écran.

Atari ST

SORCERER LORD

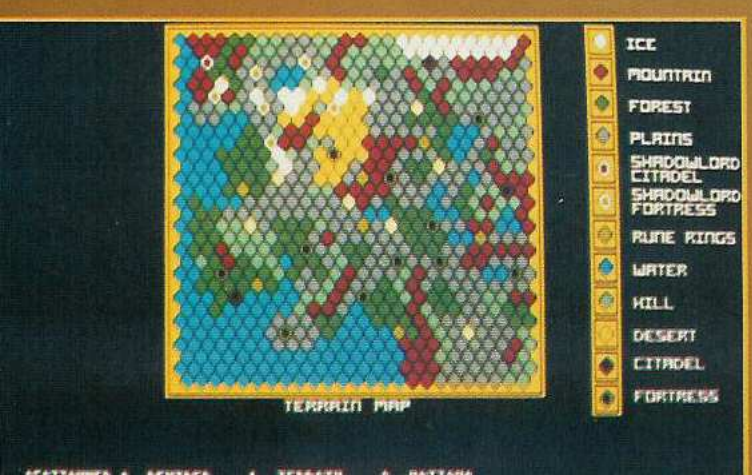
PSS
WARGAME

Les wargames traditionnels retracent, en général, de grandes batailles passées ou anticipent sur des affrontements futurs. Sorcerer Lord est plus original : il introduit le fantastique et le mêle à la stratégie.

Graphiquement, c'est beau pour un wargame !

Le champ d'action.

Auriez-vous imaginé que, un jour, la sorcellerie puisse devenir réalité ? Non ? Et pourtant ! Shadowlord, le sinistre sorcier, décide d'envahir les terres de Galanor, fort décidé à rebâtir un empire que les anciens avaient trop négligé de faire. Il fonda pour cela les Légions Ténébreuses.
Un seigneur sorcier, propre sur lui, bien de sa personne (je m'égare), s'apprête à prendre le commandement des armées de l'Homme et de l'Elfe (pas l'Aquitaine, l'autre). Ce seigneur, c'est vous et vous devrez défendre Galanor.



Le but du jeu consiste à enrayer la progression de l'ennemi, en récupérant les places fortes qu'il a conquises, en détruisant toutes ses légions ou en capturant la citadelle du Seigneur des Ténèbres. A coups de sorts et de stratégie, vous aurez jusqu'à 40 tours de jeu pour faire vos preuves, moins si vous êtes un joueur «confirmé».

Présentation agréable pour ce wargame original, où le graphisme du champ de bataille alterne avec les classiques cartes à éléments hexagonaux.
L'adversaire (l'ordinateur) est redoutable même si son intelligence est dite «artificielle»...

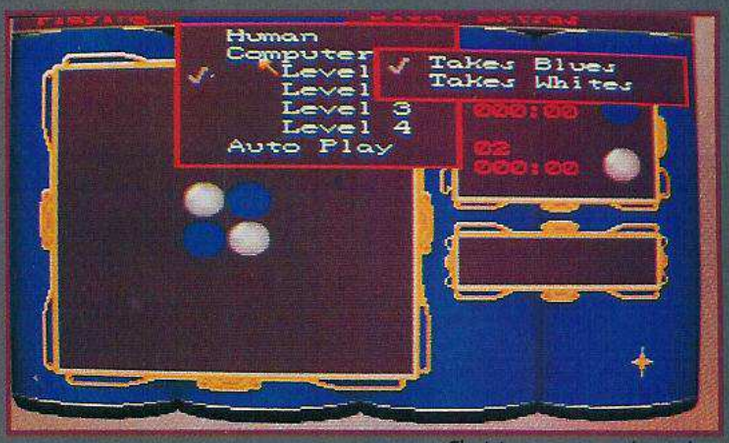
Atari ST

OTHELLO KILLER

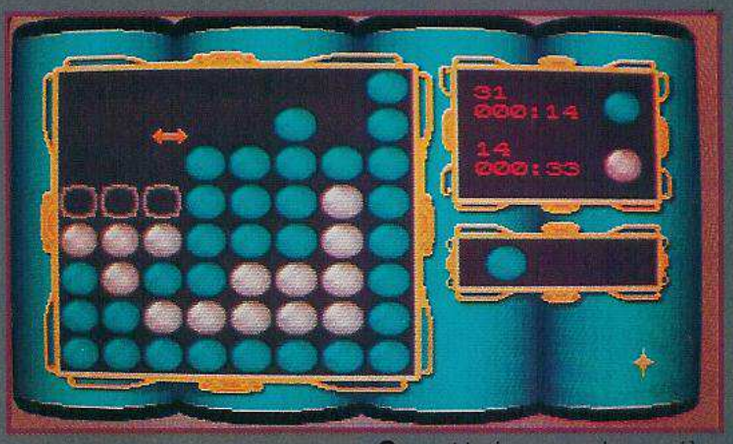
UBI SOFT/REFLEXION

Le titre semblerait nous suggérer que nous allons bientôt voir la fin des jeux d'Othello puisque killer signifie tueur. Eh bien, pas du tout, si ce programme doit tuer quelque chose ce sont uniquement les autres logiciels du même type. Il a en effet été conçu pour être l'ultime Othello sur Amiga.

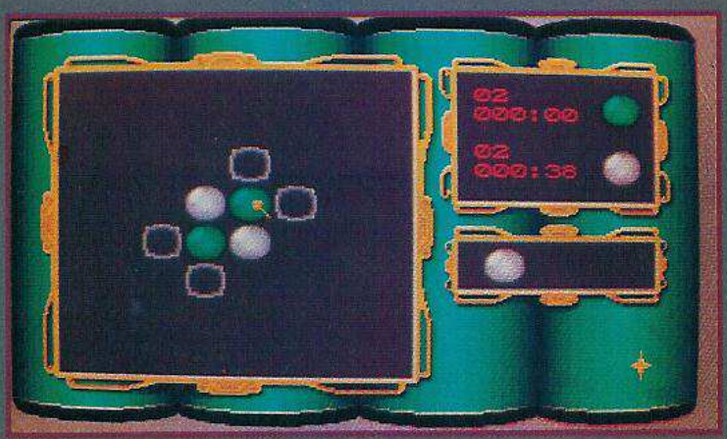
Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ce fantastique jeu qu'est l'Othello voici un aperçu des règles : la partie se déroule sur un damier de 8x8 cases.
Au départ, il y a quatre pions disposés au centre du plateau, 2 dans la couleur d'un joueur et les deux autres dans la couleur de l'autre. Un des joueurs doit déposer un pion de sa couleur de manière à entourer un pion adverse. Ceci fait, il peut retourner tous les pions concernés qui changent de couleur pour passer dans son camp. Le but du jeu est d'avoir le plus de pions de sa couleur lorsque le plateau est rempli.
Othello Killer présente un plateau garni de pions rouges et blancs. Si la couleur rouge ne vous plaît pas, sachez qu'il est possible de choisir 3 autres couleurs. Les options du jeu sont accessibles par un menu garni de 4 titres. Vous pourrez alors supprimer la musique, la voix digitalisée qui commente la partie, remplacer les pions «plats» par des pions sphériques et enfin choisir la langue du programme au choix : anglais, français ou allemand. J'allais oublier que le programme peut également vous indiquer tous les coups autorisés lors de la partie.
Si vous désirez sauvegarder une partie, l'option Disque est présente, elle est suivie par le choix des adversaires : humain contre humain, Amiga contre Amiga et joueur contre machine. Le programme possède 4 niveaux de jeu qui conditionnent le temps de réflexion mais le niveau 1 est suffisamment costaud pour battre à plate couture le joueur débutant.
Enfin vous trouverez toutes les options de jeu indispensables : éditer une position (pour résoudre un problème par exemple), retour en arrière coup par coup, revoir une partie à partir de n'importe quelle position de départ et suggérer un coup (au cas où vous ne sauriez vraiment pas quoi jouer).
Vous le constatez, Othello Killer est complet (il ne lui manque même pas la parole !), de plus il est très fort le bougre mais heureusement pas imbattable.



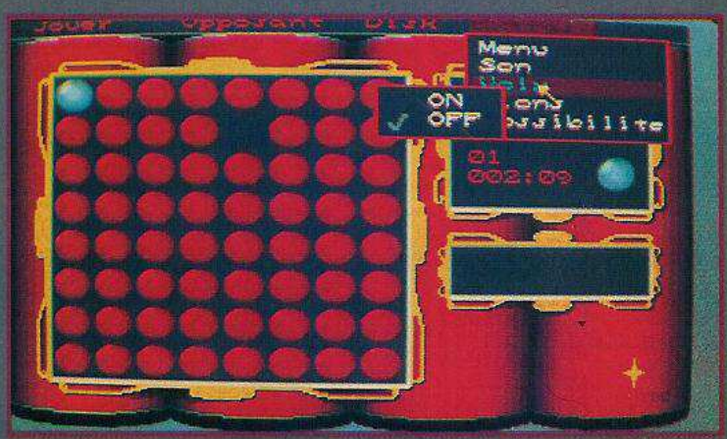
Choisissez votre adversaire.



On peut toujours revenir en arrière.



Prêt pour affronter l'ordinateur ?



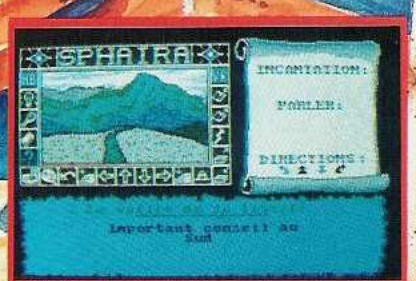
Coupez-lui le sifflet pour ne pas l'entendre dire : j'ai gagné.

Amiga

SPHAIRA

Saurez-vous pénétrer dans le monde de Sphaira, refuge de l'Aflantide, pour y accomplir votre mission ? La survie du plus prestigieux peuple humain repose désormais sur vous seul...

Disponible sur Amstrad Disquette

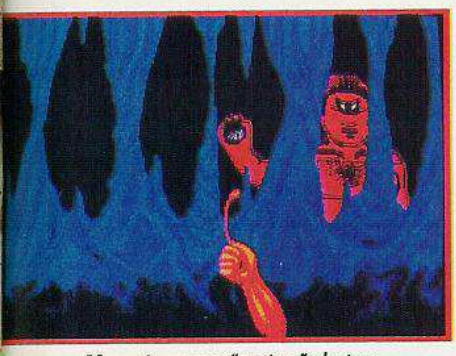


UBI Soft
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél : 16-(1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente

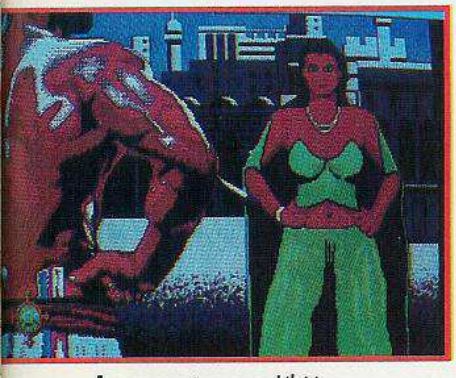
SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON

AVENTURE/CINEMAWARE



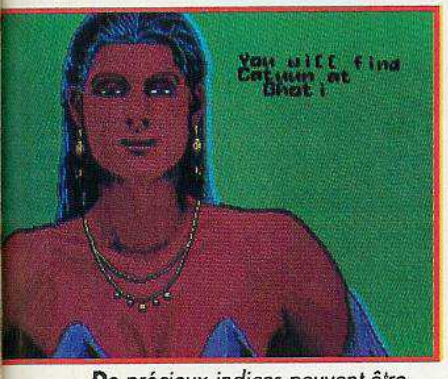
Une séquence "action" du jeu.

Réveil difficile ce matin, pour la princesse Sylphani, qui découvre que son père a été changé en faucon. Mauvais sort jeté par un quelconque jaloux ? Les spécialistes du palais sont presque sûrs que, si ce sortilège n'est pas levé immédiatement, le calife restera à jamais un oiseau.



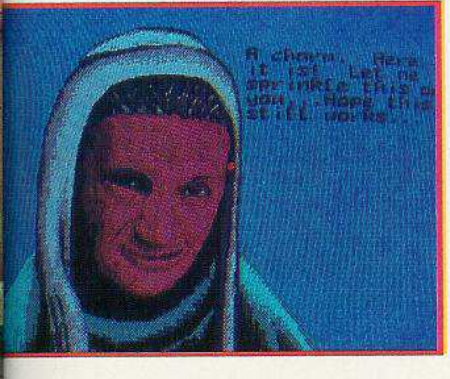
La rencontre avec Libitina.

Dur, dur ! N'ayant pas Zorro sous la main, Sylphani demande à Sinbad, un orphelin élevé avec elle, parti en mer depuis longtemps, d'intervenir.
Nous allons donc nous transformer en Sinbad et vivre une nouvelle aventure.
Cette adaptation sur PC est de bonne qualité, surtout pour les machines équipées du mode EGA (en VGA les graphismes sont identiques à l'EGA). Du bon Cinemaware, donc, avec les atouts habituels de la marque, où l'aventure est ponctuée par quelques séquences «action».



De précieux indices peuvent être obtenus...

PC et compatibles



... en dialoguant avec les personnages.

SPACE QUEST III

SIERRA/AVENTURE

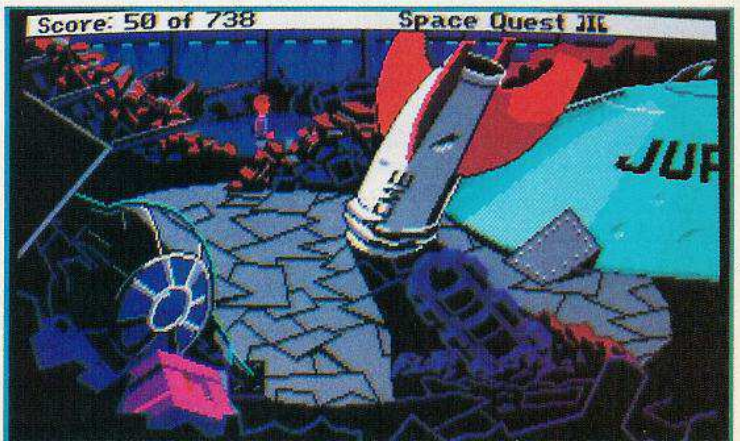
On croit à la loi des séries chez Sierra, pourquoi se priver ? Leurs produits repoussent à chaque édition les limites de la perfection.

Texte et graphismes mêlés.

Roger, le héros de Space Quest II reprend du service. Bien que suite à quelques problèmes techniques, il ait dérivé en hibernation dans l'espace, il n'a rien perdu de son goût du risque. Sur une petite planète du système Andromeda, deux auteurs de logiciels à succès ont été enlevés par des pirates en informatique. Une bonne occasion de sortir notre détective de son sommeil sans rêve. La capsule de Roger a atterri dans une sorte de cimetière d'engins spatiaux. Aucun, à première vue, ne semble en bon état. Quelques mètres plus loin, une sorte d'escalier mécanique semble permettre de monter dans les étages de cette gigantesque casse. Incroyable ! Si au cinéma il est rare que les suites d'un film soient de totales réussites, Sierra démontre ici que cette loi ne s'applique pas à ses logiciels. Les graphismes sont toujours aussi superbes, l'animation est fort belle et ne manque jamais d'humour même (et surtout) dans les situations les plus critiques. Une bonne connaissance de l'anglais pour jouer est plus que nécessaire. Vous découvrirez très vite que le mot «LOOK» est d'une utilité vitale pour l'accomplissement de la mission de Roger. La documentation fournie tranche un peu avec celles habituellement écrites par l'éditeur. Si celle-ci est toujours dans la langue de Shakespeare, elle est moins volumineuse. Sa présentation fait un peu penser aux premier ouvrages de science fiction, avec des dessins aussi loufoques que réussis. A noter, enfin, que le logiciel tourne sur la grande majorité des PC (8Mhz ou plus recommandés) et que, comme les autres productions de Sierra, il gère plusieurs types d'interfaces sonores malheureusement encore marginales de notre coté de l'Atlantique. Vivement Space Quest IV...

PC et compatibles

C'est très beau, en EGA.



SSI
STRATEGIC SIMULATIONS INC ™

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

TSR™

Distribué par

UBI Soft

A FORGOTTEN REAMS™
épopée
de jeu de rôle

Vous êtes arrivés à bout de Pool of Radiance
Libérez-vous maintenant de cette malédiction qu'est :

CURSE OF THE AZURE BONDS

Après avoir sauvé la ville de Phlan et trouvé POOL OF RADIANCE, le voyage vers Tilverton aurait dû s'avérer facile, mais en fait...

Après avoir été pris dans une embuscade, capturé et assommé, vous vous réveillez pour découvrir que vous avez été tatoué de cinq marques symboliques bleu ciel sur votre bras droit. Leur pouvoir mystique diminue votre volonté et lorsqu'elles brillent, vous devez obéir à tout ce qu'elles vous ordonnent. Aucune magie n'est capable de supprimer ces marques, aucune prière ne peut les effacer. Votre seul espoir consiste à partir à la recherche de ceux qui ont inventé ce mystère dans les Forgotten Realms et être à nouveau capable de maîtriser votre destin.

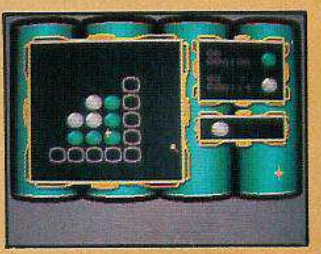
Ce n'est qu'alors que vous pourrez vous libérer de cette malédiction qu'est le CURSE OF THE AZURE BONDS.

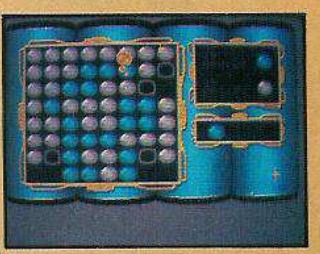
DISPONIBLE
sur
CBM 64/128 - IBM PC

Disponible dans les meilleurs points de vente

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D, FORGOTTEN REALMS and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA

NVENTÉ A LA FIN DU SIECLE DERNIER,
L'OTHELLO EST UN JEU DE SOCIETÉ PASSIONNANT.
DÉCOUVREZ VITE LA VERSION MICRO DE CE GRAND CLASSIQUE !





Disponible sur AMIGA bientôt sur ST et PC

Débutant, n'hésitez pas ! Avec OTHELLO KILLER comme professeur, vous allez non seulement apprendre rapidement les règles de l'othello (reversi) mais aussi en comprendre toutes les subtilités.

OTHELLO KILLER vous offre, pour cela, les options suivantes :

- *suggestion du prochain coup*
- *coups possibles*
- *retour au dernier coup joué*
- *etc...*

Joueur confirmé, mesurez votre force à un adversaire redoutable ! Vous verrez qu' il réfléchit vite et bien. Vous pourrez aussi lui soumettre des problèmes, revoir une partie, choisir un des quatres niveaux de difficulté (déja assez fort au premier niveau).

Si vous préférez d'autres couleurs, si vous n'aimez pas la forme des pions, vous aurez la possibilité de les changer.

Et en plus, vous choisirez un adversaire parlant ou muet (selon votre humeur) qui réagira de façon plutôt vive s'il gagne ou s'il perd.

OTHELLO KILLER, va certainement vous passionner pendant des mois voire des années.

UBI soft

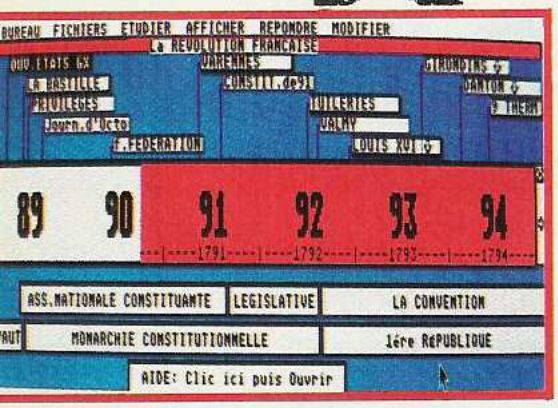
1 voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél : 16-(1) 48 98 99 00

Disponible dans les meilleurs points de vente

«CHRONO-LOGIQUE» de la REVOLUTION FRANCAISE

MICRO C

Camarades, la révolution est en marche ! Au fait, c'est quoi cette révolution dont tout le monde parle ? Connaissez vous tout ce qu'il faut savoir sur la Révolution Française en cette année de célébration du bicentenaire ?

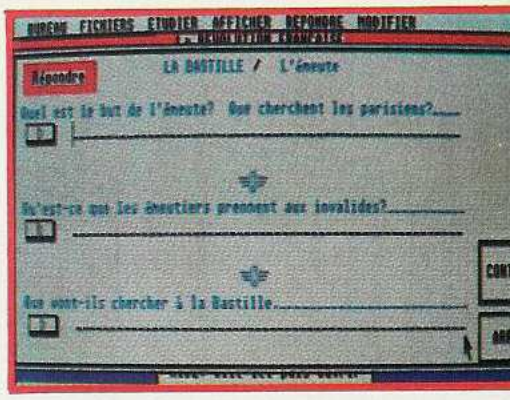


Une conception originale de la chronologie des événements.

Si vous avez répondu non à la question ci-dessus, si pour vous Marat est un général de la seconde guerre mondiale et Robespierre un héros de Tintin au Tibet, vous avez grand besoin d'en apprendre un peu plus sur le sujet.

Ce soft est une sorte de banque de données sur les évenements ayant trait à la Révolution Française.
N'y cherchez pas de graphismes, il est uniquement en texte mais semble très complet sur le sujet.
Les faits sont classés par ordre chronologique et par thème.
Ainsi, des personnages peuvent apparaître plusieurs fois, en fonction des différents rôles qu'ils ont joué alors.

Conçu pour les machines monochrome ou couleur, l'utilisation de ce soft est des plus simples. On clique, au moyen de la souris, l'évènement sur lequel on désire se documenter. Il suffit ensuite d'ouvrir le dossier, dans la plus pure tradition du système d'exploitation.



Si vous avez bien suivi l'exposé, répondez aux questions !

Un test permettra de suivre l'évolution de ses propres connaissances sur... la Révolution.

Il est permis à l'utilisateur de compléter la banque de données du logiciel (une disquette double face...).
Bon courage et devenez vite incollable sur le sujet pour épater vos amis !

Atari ST

PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES

Vends Commodore 64 + lecteur K7 + adaptateur TV + 2 manettes de jeu + plusieurs cassettes de jeu. Prix : 2500 F. Téléphoner au 99.32.48.07, à Rennes. M. LECUYER Frédéric.

Vds CPC 6128 mono + joys. + magnéto + 18 disk de jeux + 5 utilitaires + revues : 3000 F. Tome 1, 2, 3 «Comment exploiter les ressources de...» ed weka pour CPC : val. 2000 F, vendu 1000 F. Trs 80 niv2 : 300 F. ZX81 + imprimante : 300 F, les 2 : 500 F. Tél. 76.54.42.82 après 18h00 (Isère)

Vends imprimante Amstrad DMP1 très bon état + câble. Valeur 2300 F. Vendue 800 F, à débattre. Demander Thierry (95500 GONESSE). Tél. 39.85.62.73 après 19h30.

Vends ordinateur portable TANDY 200 : mémoire constante, lecteur de disquettes 3,5, imprimante thermique. Tél. 40.75.26.29 (à partir de 20h00)

Stop affaire ! Vds Commodore 64 + péritel + lect. disks + lect. K7 + Paddles, Power Cartridge, nbrx jeux, divers. Cédé à 2500 F, tbé. MAGDELEN Thierry – 4 Villa Vernier – 94100 St MAUR DES FOSSES

Vends CPC 6128 avec moniteur couleur + nbreux logiciels + manuel. Le tout : 2700 F. Tél. 47.70.16.30. Demander Mérouan

Vends T08 + lecteur de disquettes + crayon optique + souris + 15 jeux + joystick + livre de programme : 2700 F. Tél. 91.42.32.34 Marseille

Vends CPC 464 monochrome + jeux (100) + manuel + manette + revues + synthétiseur vocal. Etat neuf. Prix : 2000 F. Urgent. Tél. 99.43.53.52. BLIN Jean-Michel – La Rebergerie – 35240 RETIERS

Urgent ! Vends T08 + moniteur couleur + lecteur de disquettes 3"1/2 + lecteur de K7 + nombreux jeux et utilitaires (Karaté, Arkanoid, Las Vagas, Game Over, Animatix, Thomcalc...) Etat neuf. Tél. 88.85.31.81 après 18 H 00. Prix à débattre.

Vends CPC 6128 couleur + manette + stylo optique + nbreux logiciels. Le tout pour 3000 F. En cadeaux, offre magazines et livres sur Amstrad. Contacter Guy PANNE COUCKE – 4 rue Hilaire Moreau – 59195 HERIN – Tél. 27.46.74.17 entre 19h00 et 20h30.

Cherche cartouches pour Atari 2600. Envoyez liste des jeux S.V.P. Réponse assurée. DEIESTRE David – Saint Mards – 76730 BACQUEVILLE EN CAUX. Tél. 35.83.26.71. Salut ! PS : Appelez après 19h00

Appel aux Thomsonitsites : recherche Choplifter en cart. M05. L'achète ou l'échange contre logiciels (sorcery...). Echange aussi nbrx logiciels en QDD et en K7. Réponse assurée. Pas sérieux s'abstenir. Christophe LESUR – 31 rue des Fleurs - 27100VALDEREUIL

Vends Thomson M05 + lecteur disk + lecteur K7 + crayon optique + 2 extensions + 20 K7 jeux + disk util. + manette + 2 manuels + écran. Le tout en très bon état. Renseignements au 91.45.05.00. Demander Patrick de 18h00 à 20h00.

PETITES ANNONCES GRATUITES

MICRO WORLD - BP 2 - 56200 LA GACILLY

M5

Achète Commodore 64 en bon état. Pas plus de 600 F. Tél. 88.83.10.59 après 19h00. Demandez Olivier ou écrire au 8 rue Mistral Bischeim - 67800 SCHIERMEYER

Cherche cartouche Sega (Wonder Boy, Out Run, Shinobi...). Faire une offre à ce numéro 21.92.01.41 – TILLIER Christophe – Les Morins - BOULOGNE SUR MER. Téléphoner après 18h00

Vends Amstrad CPC 464 coul. + env. 150 jeux (Operation Wolf, A320, Grysor, Barbarian, Karnov, Blood, Vindicator, Road Blaster, 1943...). Alors n'hésitez plus, appelez au 44.58.16.22 après 18h00. Au fait, le tout 2000 F. A bientôt et merci. Ciao (dépt : Oise)

Cherche contacts sur T07/70 (K7 et QDD) pour échanges de jeux. Ecrire à AGOSTINETTI Denis – 45 rue du Plan incline – 03100 MONTLUÇON ou téléphoner le soir au 70.05.33.38

Vend CPC 6128 couleur + imprimante Epson + lecteur 5P1/4 + 200 disks 5P1/4 + 50 disks 3P pleins de jeux. Prix : 7500 F à débattre ou échange contre PC 1640. Tél. 34.21.19.18

Stop affaire ! Vends M06 + 15 jeux + Pictor (création graphique) revue programmes : 900 F. Contacter VIEILLARD Sébastien - 49 rue du Professeur Patel - 69009 LYON - Tél. 78.36.75.55.

Vends jeux ou en échanges. Beaucoup de logiciels (Winter Olympiade 88, Fly Simulator 21) (disk). Vends Atari 800xL + tous les jeux (disk) tbe. Prix : 2000 F (2 manettes...). M. FOROT Cédric - Le Cabaret Neuf - 07790 SAINT ALBAN D'AY – Tél. 75.67.40.00

Vends C64 + moniteur couleur + lecteur de cassette + jeux (cassettes) + 2 joysticks + documents + raccord éléments + transformateur. Prix : 3000 F. Tél. 91.06.14.48

Vends Spectrum +2 1 an, peu servi, avec 1 joystick + 4 livres + 2 livres de programme + alimentation + 9 cassettes (Gryzor, Space Shuttle, Combat School, Out Run...). Prix : 1000 F ou échange contre disks T08. Tél. 22.23.61.25

Urgent ! Vends Atari 800xL + lect. disquette + lect. cass. + tablette tactile + disque. jeux + cass. jeux + nettoyeur de lect. + bouquin + prise Péritel + cart. jeux + cartojeux. Prix d'ensemble : 2500 F. Tél. 37.43.76.95. Mr POURLIER - 49 rue de la Mairie - 28500 MEZIERES EN DOUAIS VERNOUILLET

Vends Crazy cars (original) sur Atari ST : 100 F. + livre de programmations et de programmes pour ZX 81 : 50 F. Recherche imprimante Panasonic 1081. MAILLARD Guillaume – 68 avenue du Limousin - 23000 GUERET. Tél. 55.81.92.19. le soir après 18h30

Vends Amstrad CPC 464 couleur + 200 jeux + housses. Prix 2100 F. Tél. 67.76.72.17 – 34500 BEZIERS (heures repas ou fin de journée)

Cherche moniteur couleur ou monochrome muni d'une prise Péritel (C64) à petit prix. Demander Christophe au 41.77.42.37 après 18h00

Vends jeux originaux sur ST à bas prix : La Panthère rose à boîte : 120 F, 3D GALAX à boîte : 135 F. Space port à b. : 100 F, Leviathan : 100 F. Boxe : 190 F. Valeur : 285 F, 1 disk Bubble Bobble : 30 F. VIVAN Grégory - 21 rue Paul Meyan – 78510 TRIEL SUR SEINE - Tél. 39.74.20.23

Vends T08 + lecteur disquettes 3"1/2 + moniteur couleur + 2 joystick + 15 jeux super Tennis TNT Monopoly N10 Karate Green Beret... Prix : 4500 F. Tél. 67.76.36.92 BEZIERS HERAULT

Cherche cartouche de jeux Sega à prix intéressant ! Tél. 20.59.81.12 le samedi ou le dimanche. Demander Grégory. Grégory Debruyne - 1 rue de PM Marque - 59710 ENNEVELIN NORD FRANCE

Urgent ! Vends Amstrad CPC 6128 azerty + 60 jeux + moniteur couleur + boîte de rangement : 2500 F. Demander Samuel. Tél. 42.42.10.98

Avis au T08 T09 ! Vends nombreux jeux et utilitaires dont Mask+, Ok Cow–boy, Les Ripoux, Mach3, Marche à l'ombre, Space Racer, etc. Demandez la liste et les prix contre une enveloppe timbrée. Vendeur sérieux. PAILLOT Elie - 12 bis rue de la Poste –60150 COUDUN

Vends console SEGA + 3 jeux : 800 F. Cherche Nintendo. Contacter Franck. Tél. 45.85.23.61

Vends imprimante Thomson PR90–582. Graphique pour ordinateur Thomson. Valeur : 2700 F. Vendue : 750 F. En parfait état de marche. Tél. 64.80.72.57 (le soir).

Vends T08D + jeux, 1 disq. éducative, 2 logiciels graphiques, le tout : 3500 F. Vends ATARI 800XL + jeux : 700 F. Vends le tout : 4000 F. Appelez Richard au 46.77.34.93 après 19h00 sauf lundi et mercredi. Si possible dans la région Yvri 94

Vends CPC 464 monochrome avec un crayon optique, 76 jeux, des revues, livre de programmation, une manette, livre d'exploitation (en français et en anglais). Tél. 64.08.30.57 après 19h00). Prix : 2200 F

Vends CPC 6128 coul. + 2 joysticks + manuel utilisation + manuel d'initiation + revues + 30 disquettes remplies (Ocp studio, Diso, Echosoft, Grapho's) le tout : 3200 F. Vends console SEGA + 2 joysticks + péritel + Hangon, Rocky, Out Run, Wonderboy : 1000 F. Tél. 31.87.63.63.(20 h)

Vends MSX 1 + 12 cartouches de jeux + moniteur couleurs Philips de 1987 + 2 manettes. Le tout : 4000 F. Tél. 40.75.82.27 – Nantes

Vends Atari 520 STF T.B.E. (sous garantie jusqu'en mai 90) + 5 originaux, 30 disks bourrés de jeux. Prix : 3200 F. Sur région 06 uniquement. Ecrire à Laurent FOURNIER – Résidence Isabella – 2 rue de Dunkerque – 06110 LE CANNET

Cherche contact avec joystiqueur sur PC. Mr HAMIMI – 93320 PAVILLONS SOUS BOIS. Tél. 48.02.04.47 (demander Frédérick).

Vends 520 STF nouvelle Roms sous garantie + livres + logiciels jeux Blood Explorat, Operation Jupiter Masque... Tél. 46.32.64.39 après 19h00. Prix : 4000 F. 92350 PLESSIS ROBINSON

Cherche originaux sur Amiga région parisienne : 150 F. Vends Amiga 1000 + moniteur HR + drive externe + jeux pour 6800 F – Urgent. Tél. 60.80.10.85 après 20h00. Demander Jérôme. A saisir cause double emploi.

PC 1512 cherche contacts pour échange idées bidouilles logiciels. Réponse assurée. BRIZARD Pascal – 12 bis rue Pierre Lorgnet – 95500 GONESSE

Vends lecteur de disquette DD1 : 1000 F. Tél. après 20h00 48.93.74.03 (16.1)

Affaire !! Vends cartouches Mattel Intellivision très bon état ! Blockade Runner 70 F - Horse Racing 70 F - White water 80 F - Safecracker 80 F - Skiing 40 F - Le tout 300 F + port. Demander Benoît – Vesoul 84.75.64.35

Vends jeu SEGA (Rocky, The Ninja, Quartet...) 100 F pièce. BOUCHER Laurent Après 17h00 47.58.73.57

Amiga cherche bon programmeurs, graphiste, musicien pour création de démos. Contacte–moi au 20.73.71.55 ou écrire à Philippe – Rue Henri Dumant – Résidence St Exupéry – 59100 ROUBAIX

Cherche prise Péritel pour Amstrad CPC 464. Vends jeux pour Amstrad CPC 464 (400 jeux). Cherche console SEGA + jeux moins de 1000 F. Tél. 64.48.59.95. GOSSELIN Christophe – Parc Delagrange – B2 rue Henri Barbusse – 91380 CHILLY MAZARIN

Vends CBM64 lecteur cassette + 1 joystick + manuel + prise Péritel + turbo IV, Turbo 64, Turbo ABC... Plus de 600 jeux. Tél. 88.27.79.03 après 18h00 et entre midi et 14h00 tous les jours. Demandez Somsack. Le tout pour 8900 F. Echange jeux.

Vends synthé vocal technimusique très bon état : 400 F (version CPC 664). Tél. 90.89.45.30 après 19h00

Vends CPC 464 mono + jeux + manuel + revues + livres de programmation + coffret compr. 2 cassettes d'exercices et de contrôle des connaissances et classeur de cours. Tél. 84.21.05.74. Demander Jacques. CHARPENTIER Jacques - Lycée COURBET – 90000 BELFORT. Prix à débattre

Achète lecteur disk 1541 pour C64. Cherche jeux en K7 pour C64 news et anciens à prix intéressant sur région de Lille. Christophe DEWINTRE – 106 rue de Tourcoing – 59170 CROIX – Tél. 20.98.52.54

Vends ZX81 avec extension mémoire 16K et 2 cassettes de jeux ainsi qu'une dizaine de livres concernant le ZX 81. Ecrire àWEITTEN Louis – 26 Le Beau Séjour – 57134 DISTROFF ou tél. 82.56.95.17. Prix à débattre

Vends pour Amiga jeux originaux : Grid Start, XR35 : 50 F chacun, Bubble Bobble, TurboCup, Sentinel, Ferrari Form.one, Leatherneck, Roadwars, Buggy Boy, Explora, Obliterator, Summ. Olymp. : 120 F chacun ou 1000 F le lot. CAZADE Gilles – 75003 PARIS. Tél. 42.74.68.97

Cherche contact(s) sur T08D pour échange de bidouilles (assembleur & Basic) et de softs. J'accepte tout ! Boris au 93.54.27.64 ou écrire à Boris LAVENIR – 31 rue G. de Ste Agathe – Bât. M – 06300 NICE

Vends T08 + lecteurs disquette et cassette + nombreux jeux + joystick + crayon optique. Prix intéressant. Ecrire à ARAGON Stéphane – 4 rue Eugène Millon – Paris 15. Tél. 45.32.49.88. Réponse assurée

Achète Amiga 500 + moniteur 1081 dans l'Yonne. Tél. 86.48.16.59. Demander Damien. Merci d'avance !

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 16 disk (avec divers programmes). Valeur : 6200 F ; vendu : 4990 F. Tél. 23.67.52.47 (de 18h00 à 20h00) Aisne.

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + nbrx jeux + utilitaires. Encore garanti 1 ans. Prix : 3500 F. Tél. 47.81.75.46 après 18h00

Suite erreur achat, vends logiciel éducatif anglais 6è Visa pour Hydepark ; disquette 5 pouces 1/4 13,3 cm + bande audio 100 F (Acheté 235 F). Ecrire à DAUTRECQUE Thomas – 71 rue de Laon – 02840 ATHIES SOUS LAON

Vends Amstrad 464 + moniteur couleur + logiciels (20) + manuel, bon état : 2000 F. Tél. 49.55.05.06 après 18h30

Stop affaire ! Vends Zxspectrum +2 128 K Sinclair + 1 joystick + 34 cassettes 127 jeux, + 3 livres d'instructions. Prix : 1500 F. Tél. 46.05.35.45 après 18h00

Vds Atati 520 ST double face nouvelles Roms : 3000 F. Tél. 47.85.87.63.. Fabrice (Dép. 92)

Vds 5205 STF + souris + original du GFR Compil, Blood, Bubble + 3 livres (GRA 3D, FRA et son, language machine) + Néoc. + music STV + jeux + joystick : 3300 F ; tbe. Johnny 32.42.31.19 (week-end ou vacances scolaires) ap. 19h00

Vends Amstrad CPC 6128 + monit. coul. + 60 disks 3" (dont 23 originaux) + Drive 5"1/4 Vortex (708 Ko) + 35 disk 5"1/4 (nbreux jeux) + Inverseur de drive + Hacker + Mirage Imager : 6000 F le tout à débattre. Demander Laurent au tél. 30.55.10.88

Vends Amstrad CPC 464 couleur + tuner TV House + 20 jeux originaux + revues + 2 joysticks + 2 boîtes de rangement + des supers cadeaux. Pour tous renseignements, faites le 48.54.78.64 ou adresse : GUISON Frédéric – 62 Allée Fanny Dewerpe – 93100 MONTREUIL

Vends MSX2 SONY HBF : 700 F, lecteur externe 720 Ko, catbail, tablette graphique, imprimante SONY, revues, livres, docs... Tél. 66.29.10.83 de 18h30 à 21h00

Ordiclub est un club pour SEGA Nintendo ; un journal mensuel est à votre disposition : P.A., news, concours... + une réduction de –5 % sur les jeux. Le prix ?? 20 F port compris (couleurs !) CCP à l'ordre :M. VELLA/ ORDICLUB - N° 14 Res Les Vignes – 13700 MARIGNANE

Vds CPC 6128 + monitor couleur + DMP 2000 + 3 boîtes Posso + 150 disquettes dont 600 logiciels + 3 rubans pour l'imprimante + joystick pro + 30 magazines Ammag + 30 magazines CPC + doc. pour log. Parfait état. 10000 F à débattre. Tél. 74.68.56.95 – BRETTEUILLE R. – 188 rue Joseph Viollet – 69400 GLEIZE

Vds console de jeux SEGA acht le 1/88 + 6 K7 garantie 1 an (Double Dragon, Out Run, Choplifter...) et vds K7. Laurent 74.94.15.66. Le tout : 1700 F. Valeur 2800 F

Vends console SEGA + 5 jeux (Hang on + Rocky + Choplifter + Secrete Commmande + World Grand Prix) + 2 manettes + Péritel. Prix : 1200 F. Vends lecteur 5"1/4 1200 F. Tél. après 20h00 au 83.98.03.69

Vends Canon X07 étendu à 16 Ko + interf. Péritel + livres + log. 980 F. Extension à 44 Ko : 450 F. Tél. 1.39.49.07.02 le soir

Cherche contact Amiga. Non sérieux s'abstenir. Alexandre JOUANDEAU – 3 Rue sous Montaigu– Yermenonville – 28130 MAINTENON. Tél. 37.32.34.98

MSX1–2 vous qui voyez votre standard s'endormir, réveillez–le. Echangez–moi vos programme, idées, jeux. Echangerai 2ème lecteur de disk, jamais servi. Valeur :1800 F contre moniteur couleur MSX. Tél. 61.92.41.46. Demander Alain après 17h00 à Toulouse.

Vends Commodore 64 + 1541 + lect. K7 + 500 jcux + interface Pal/Secam + boîte de rangement + kit net. + joystick : 3400 F. GORRE Yannick – Lycée Paul Nérault – B.P. 105 – 73300 SAINT JEAN DE MAURIENNE. Tél. 79.59.85.37

Jeune fille à T08D cherche contact pour échange, réponse assurée, débutant bienvenu. Demander Sylvie au 75.25.21.36. DROME – 8 rue Victor Hugo - Les petits Mas – 26400 CREST ap. 17h00

Vends T08 + led 3"1/2 + souris + joystick + imprimante PR90612 + moniteur coul. + 30 disq. jeux + utilitaires + ruban impr. neuf : 5000 F. Patrice MARCHAND – 39 rue de la Solidarité – 93100 MONTREUIL/BOIS - Tél. 42.67.20.01

Débutant sur Amiga cherche contacts sympas. KESHVADI Parvin – 1 rue Sophronyme Beajour – 14000 CAEN. Tél. 31.89.15.10

Vends CPC 464 monochrome + manuel + revues + manette (Speedking) + jeux + livres pour programmation simple ou avancée + coffret d'initiation au BASIC. Prix : 1300 F à débattre. Réponse assurée au 84.21.05.74. Demander Jacques – 55 Fbg des Ancêtres – 90000 BELFORT

Achète CPC 6128 + moniteur couleur. Ecrire à SERVAIS Béatrice – 338 bd Picon – 83200 TOULON

Urgent ! Vends Commodore 64 + 1541 + disks vierges + boîte rangement : 2500 F. TOUCHEBŒUF Benjamin – 49 rue de l'Ermitage – 75020 PARIS. Tél. 43.58.59.69

Vends Amstrad PC 1512 (1 an), peu servi ; très bon état , monochrome avec 11 jeux + joystick pour PC + logiciels. Prix : 4000 F. Tél. 47.80.62.08 après 17h00

Vends Amstrad CPC 464 couleur lecteur cassettes + jeux + manette + revues + manuel . Garanti 5 mois. Prix d'ensemble : 3000 F. Tél. 61.41.51.97. Demander Sang Noy (Toulouse)

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + manuel + 100 jeux. Vends aussi jeux originaux bas prix (Les Ripoux, Qin Peur sur Amityville, Pharaon, Play–Bac...).Prix : 2900 F. Contacter Emmanuel BERGON. Tél. : 47.99.93.70 à Asnières

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + doubleur joystick + 80 disquettes = 200 jeux + boîte rangement : 3800 F. Tél. 39.75.66.54 – 78630 ORGEVAL

Vends CBM 128 D + 80 disquettes + manuels + livres + joystick + bible du 128 + Fastload. Le tout en tbe. Prix : 2000 F. Philippe au 48.23.55.05 après 19h.

Vends MSX2 VG 8235 état neuf + doc + livres + revues + 22 cartouches de jeux. Prix : 2800 F. Tél. 30.39.72.83

Cherche contacts pour Thomson K7 et pour M05 (QDD) ; pour échanges (éducatifs, jeux, utilitaires...). MORIN Gilles – 2 rue Charles Linné – 92600 ASNIERES. Tél. 47.98.63.95 après 19h00

Vends Spectrum + 2 (128 K) + 1 manette + 64 jeux (Barbarian, Gunship, Out Run, Predator, Arkanold 1, 2...) + manuel. Prix : 2200 F avec frais de transport. PASQUIER Frédéric – Passins – 38510 MORESTEL – Tél. 74.80.11.69

Echange pour MSX1 et MSX2 jeux en cartouches et disks. Achète utilitaires à px sympa. Cherche Interface imprimante Pour Schneider MC810. Gilles 43.48.37.69. – PARIS 11è ardt.

Cherche contacts sur 520 STF pour utilitaire, imprimantes, trucs, PC dito, contacts sur Amstrad PCW et Sinclair Spectrum avec Speccy dos. Ecrire CAMUS J.C. – Lotissement La Chaume Saint Somin – 16220 MONTBRON

Vends Sinclair Spectrum 2+2 128 Ko + 6 jeux + 1 joystick + livre sur le BASIC. Le tout seulement 950 F. Vrai prix : 1250 F. Tél. 16.1.34.87.72.33 – Fabien CHARPENTIER – 9 rue des Marronniers – 78550 BAZAINVILLE

Vends Amstrad 6128 couleur très bon état + jeux originaux + housse protection. Le tout : 3500 F. Tél. 67.37.80.09 ou écrire à GIMENEZ Olivier – 3 lot. Santa – 34490 MURVIEL–LES–BEZIERS

Vds jeux originaux pour 6128/664 : Tiger Road 100 F, Dragon Lair II, Shogun, Stryfe, Shakled, Elite de 50 F à 80 F. Vds K7 464 :Super Hero, Grand Prix, Spindrone 40 F le jeu, Guérilla War 65 F, Rampage 60 F (frais de port gratuit). Tél. 60.04.34.60